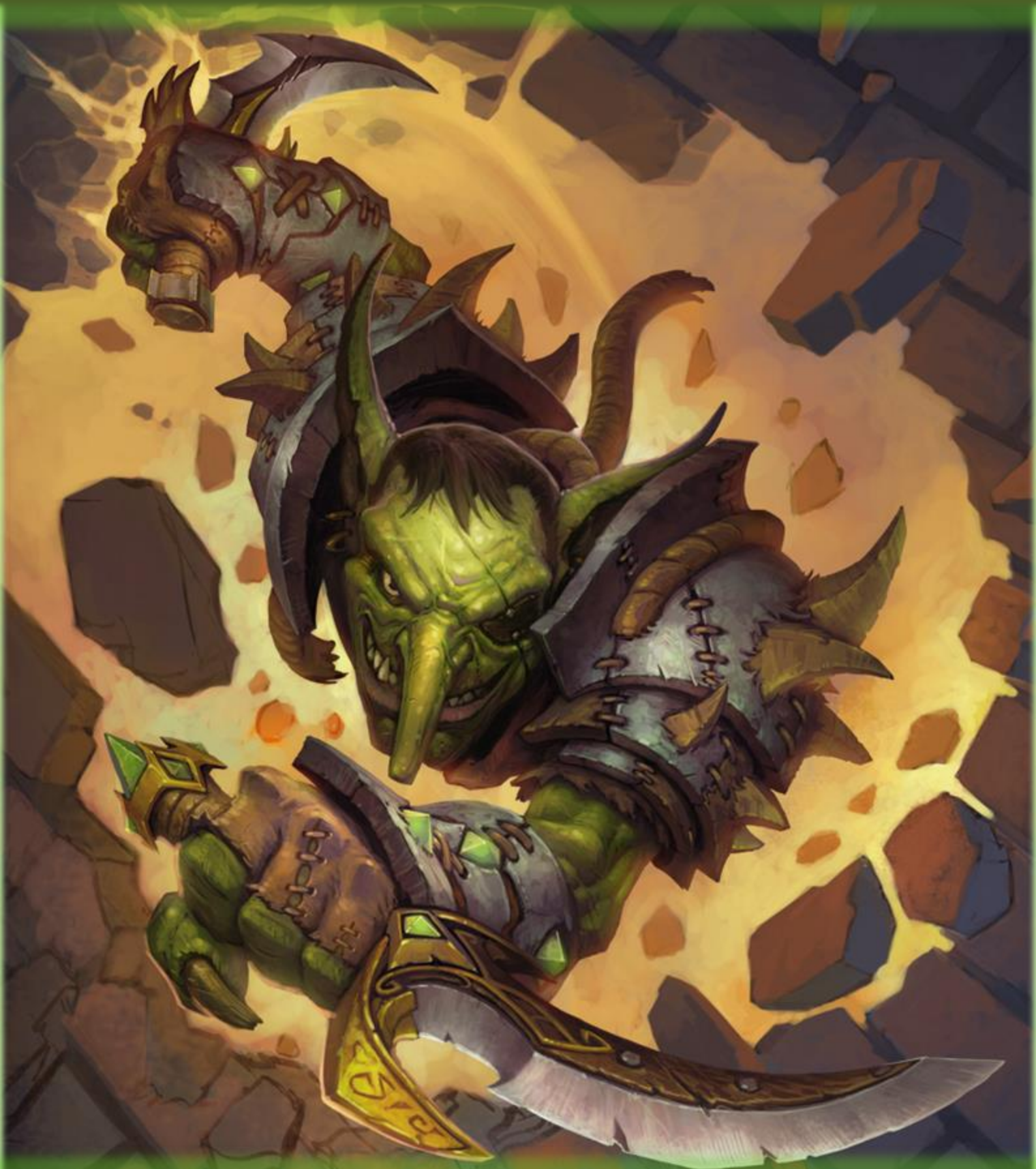


DRUNKEN CARD



Goblin Card: Не Мелкое Хулиганство

СОДЕРЖАНИЕ

Что Это за Игра?		3 стр.
Из Чего Состоит Игра?		4 стр.
Базовые Правила Игры		9 стр.
Как Читать Карты Сил?		18 стр.
Создание Персонажа		26 стр.
Рекомендации для Сюжета		44 стр.
Карты Противников		47 стр.

ЧТО ЭТО ЗА ИГРА?



Данная игра, является настольно-ролевой. Что это означает? Все просто – как правило, игра проходит за столом (в помещении или на открытом воздухе, как вам удобно). А ролевой она является потому, что каждый игрок создает себе игрового персонажа – отчасти в этом ему помогают правила данной игры, с которыми вы все непременно должны ознакомиться. Отчасти многие детали ему необходимо будет придумать самостоятельно, чтобы иметь в голове законченный четкий образ своего персонажа, чтобы было проще понимать, какие решения он бы принял и какие поступки совершал и почему, из-за каких черт своей личности.

Игра предоставляет игрокам и ведущему игры полную свободу действий. Тут нет таких технических ограничений, как в компьютерных играх. Тут если вам взбрело в голову забраться на елку – вы можете попробовать это сделать. Возможно, у вас не получится, и ваш персонаж свалится с дерева с диким грохотом. Но вы можете попробовать это сделать. Если в сюжете есть какой-то объект или существо – с ними можно взаимодействовать. И игрокам решать, как – можно говорить, можно

драться, можно торговать, вымогать или игнорировать, что-то сломать, что-то починить, куда-то просто заглянуть. Это мир и его можно потрогать. Силой воображения.

Данная игра является кооперативной. То есть одному в нее играть, никак не получится. Нужен как минимум человек, который станет Мастером Игры и хотя бы один игрок. Однако в таком составе может быть (и весьма вероятно) очень скучно и не интересно. Оптимальный состав – это Мастер Игры и 3-4 игрока. В таком составе проще всего и веселее играть в настольные-ролевые игры.

Игра строится по определенному сюжету (как книга), только с тем условием, что события происходят сейчас, и их создаете вы. Это не книжный сюжет, где все уже написано и ничего не изменить. В этой игре вы пишете его прямо сейчас и от каждого действия, каждого игрока зависит, как он будет развиваться.

Мастер Игры является повествователем – он задает начальный сюжет (у него может быть план возможного развития сюжета – это называется приключением), он описывает игрокам, что видят их персонажи, что их окружает, отвечает на их вопросы об окружающей обстановке. Кроме того, он играет роль всех персонажей и существ, которые встретятся на пути персонажей игроков. Мастер Также отвечает за соблюдение правил игры. Он дает ответы на то, можно ли совершить какое-то действие, и он решает насколько сложно и описывает последствия, которые часто зависят от результата применения правил игры, которые являются неким беспристрастным арбитром. Мастера Игры нужно слушаться и не надо с ним спорить. Это не сделает вашу игру интереснее. Помните, это всего лишь игра. И вы отвечаете только за своего персонажа. Мастер Игры отвечает за весь окружающий их Мир!

ИЗ ЧЕГО СОСТОИТ ЭТА ИГРА?

Как уже говорилось выше, эта игра является настольно-ролевой и содержит вследствие чего четыре главным компонента: Мастер Игры, Игроки (их Персонажи), Книга Правил и атрибутика, Приключение.

Персонажи Игроков

Без игроков собственно не построить игру. Кто иначе будет в нее играть? Игроки создают себе персонажей. В контексте данной игры – это могут быть только гоблины. Но не волнуйтесь, вы быстро их полюбите и оцените. Построить персонажа помогают правила данной игры – они изложены ниже. В любом случае Мастер Игры сможет прояснить непонятные для вас моменты, если после прочтения, что-то показалось вам туманным и до конца неясным.

Игроки действуют в игре по средствам своих персонажей. Исходя из их характера, их желаний, их взглядов на окружающий их мир. Начинаящие игроки, невольно, наделяют персонажа своими чертами характера, похожими на свои, взглядами на жизнь и мир. Это нормально. Более опытные игроки стараются отойти в сторону и делать персонажей с другим характером, с другими взглядами на жизнь и играть ими так, как актеры играют в театре. И это тоже нормально.

Персонажи являются главными «героями» игры. Они главные персонажи этого сюжета, который крутится либо вокруг них, либо не вокруг них, но они все равно важные участники событий и от них многое зависит. Персонажи своими действиями, реакцией на рассказ и описания Мастера Игры двигают сюжет по определенному пути. Они реагируют на других персонажей Мастера, на события, явления и прочее. Находясь в разных обстоятельствах возможно реагировать по-разному.

Мастер Игры

Без Мастера Игры тоже играть не выйдет. Кто же будет создавать реальность вокруг персонажей игроков? Мастер является беспристрастным рассказчиком. Он как голос автора за кадром. Он создает сюжет для игры (или берет, уже готовый в виде готового приключения), он описывает все, что происходит вокруг. Разумеется, в разумных пределах и в меру необходимости. Если персонажи 3 часа (времени внутри игры) идут по лесу, нет никакой необходимости описывать каждый участок леса и изгибы тропинки, сточным количество коряг и камней по пути. Мастеру достаточно просто коротко описать лес общим, сквозь который движутся персонажу, чтобы у них в голове появилась картинка.

Роль Мастера чрезвычайно важна и требует определенной подготовки и ответственности. Вряд ли хорошо получится вести игру, если Мастер Игры ни разу не был игроком и не играл в настольно-ролевые игры. Ведь на нем лежит общение за каждого, с кем заходят поговорить и подраться персонажи. Через своих мастерских персонажей он может давать персонажам игроков задания, втягивать их в интригу приключений, давать определенные подсказки, корректировать сюжетную линию и просто создавать атмосферу жизни вокруг персонажей игроков.

Мастер должен знать правила, это, само собой разумеется. И не только это. Он должен знать, как их можно применять. Когда разумно совершать проверки действий, а когда в этом нет нужды. Должен быть хотя бы морально готов к тому, что заявленное действие персонажа, управляемого игроком не подойдет ни под одно правило четко. Тут Мастеру нужно будет оперативно сориентироваться и разрешить ситуацию без лишних промедлений, предложив игроку решение.

Мастер Игры также является арбитром между игроками. В ситуациях, когда спор по какой-то причине возникает между игроками. Мастер должен разрешить их разногласия или спор.

За создание приключения для игроков отвечает Мастер Игры. Он либо придумывает его самостоятельно, основываясь на правилах этой книги, своем опыте и воображении, либо же берет уже готовое, расписанное приключение. В нем уже, как правило, предусмотрены все глобальные повороты сюжета, основные встречи, противники прочее. Конечно, игроки вольны отклоняться от заданного сюжета, но Мастер может изящно возвращать их в основное русло. Бывает же, что Мастер меняет приключением на ходу, если отклонение от сюжета по его мнению приносит большую пользу и больше захватывает игроков. Ведь главное правило – во время игры должно быть интересно и весело.

Книга Правил и Атрибутика

Для создания хорошей ролевой игры за столом требуется по большей части хорошее воображение и желание играть. Но для установления каких-то рамок, и чтобы все за столом играли в одно и то же необходима Книга Правил, которую вы сейчас и читаете. Она задает общие правила, которыми оперируют все за игровым столом. Кроме того, необходим набор специальных игровых кубиков. С их помощью создается вероятность успеха или провала в определенном действии персонажа игрока или мастера. С их помощью можно определить залез ли персонаж на дерево или нет, его атака попала ли по противнику или нет, он удачно идет по следу или нет, нашел ли ягоды в лесу или нет. В книге представлены игровые карты для персонажей, которые отражают их способности в бою. О них рассказывается ниже. Кроме того, могут быть полезны такие атрибуты как, карты персонажа, карты боя. Эти атрибуты могут сделать игру удобнее.

КУБИКИ: Вам необходим набор специальных кубиков для игры. В целом будет достаточно набора из шести кубиков, по одному виду каждого: четырехгранника, шестигранника, восьмигранника, десятигранника, двенадцатигранника и двадцатигранника.

КАРТЫ: Для большего удобства вам понадобятся карты сил ваших персонажей, а также карты противников. Использование такого аксессуара делает игру заметно удобнее, как для Игроков, так и для Мастера Игры. Данные карты представлены в текущих правилах игры.

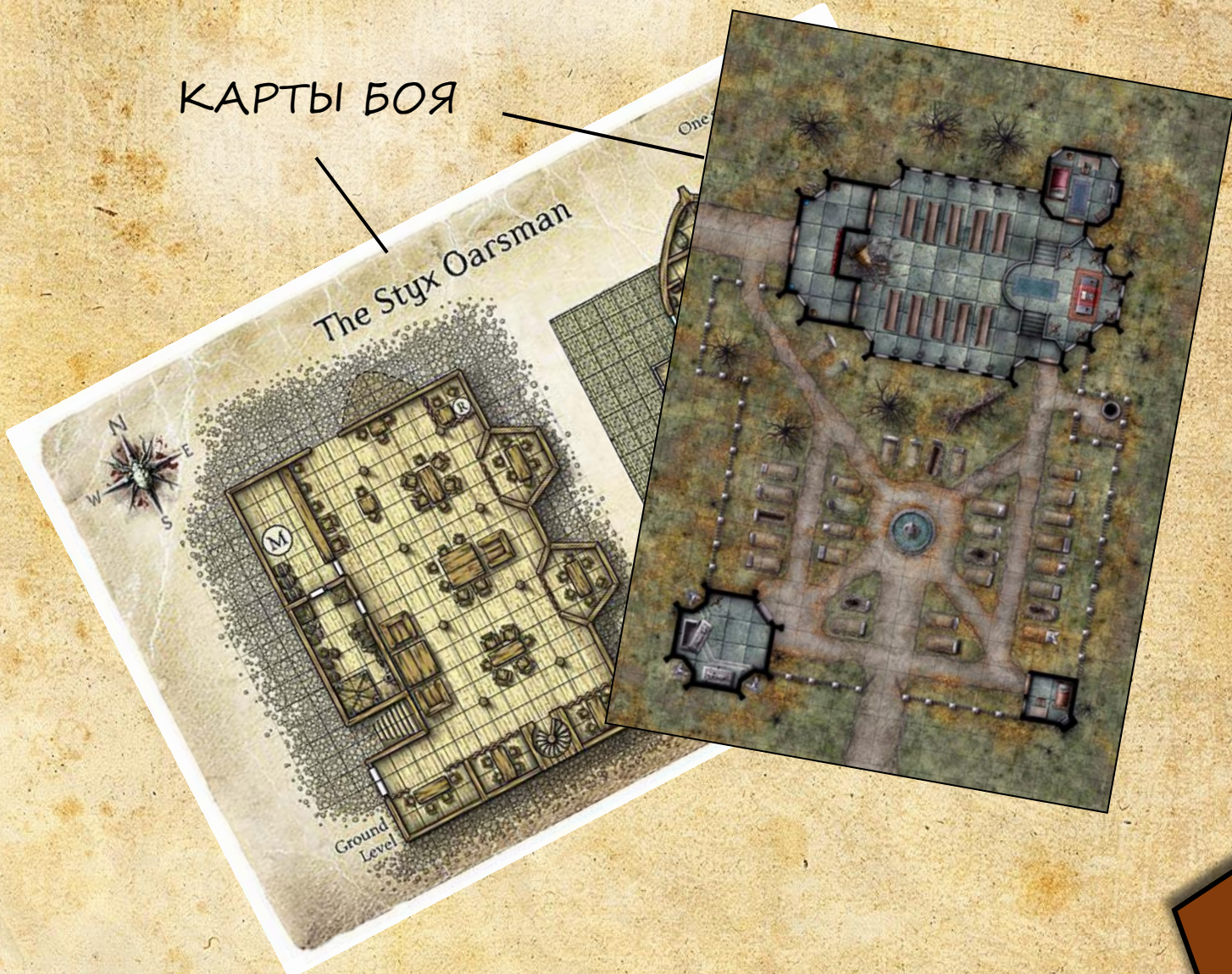
КАРТЫ БОЯ: Довольно удобно использовать в течение боевых столкновений карту местности, разделенную на клетки, по которым и перемещаются персонажи и противники. Конечно, если у вас нет возможности распечатать такую карту, достаточно будет нарисовать схематическую карту местности простым карандашом на бумаге в клеточку.

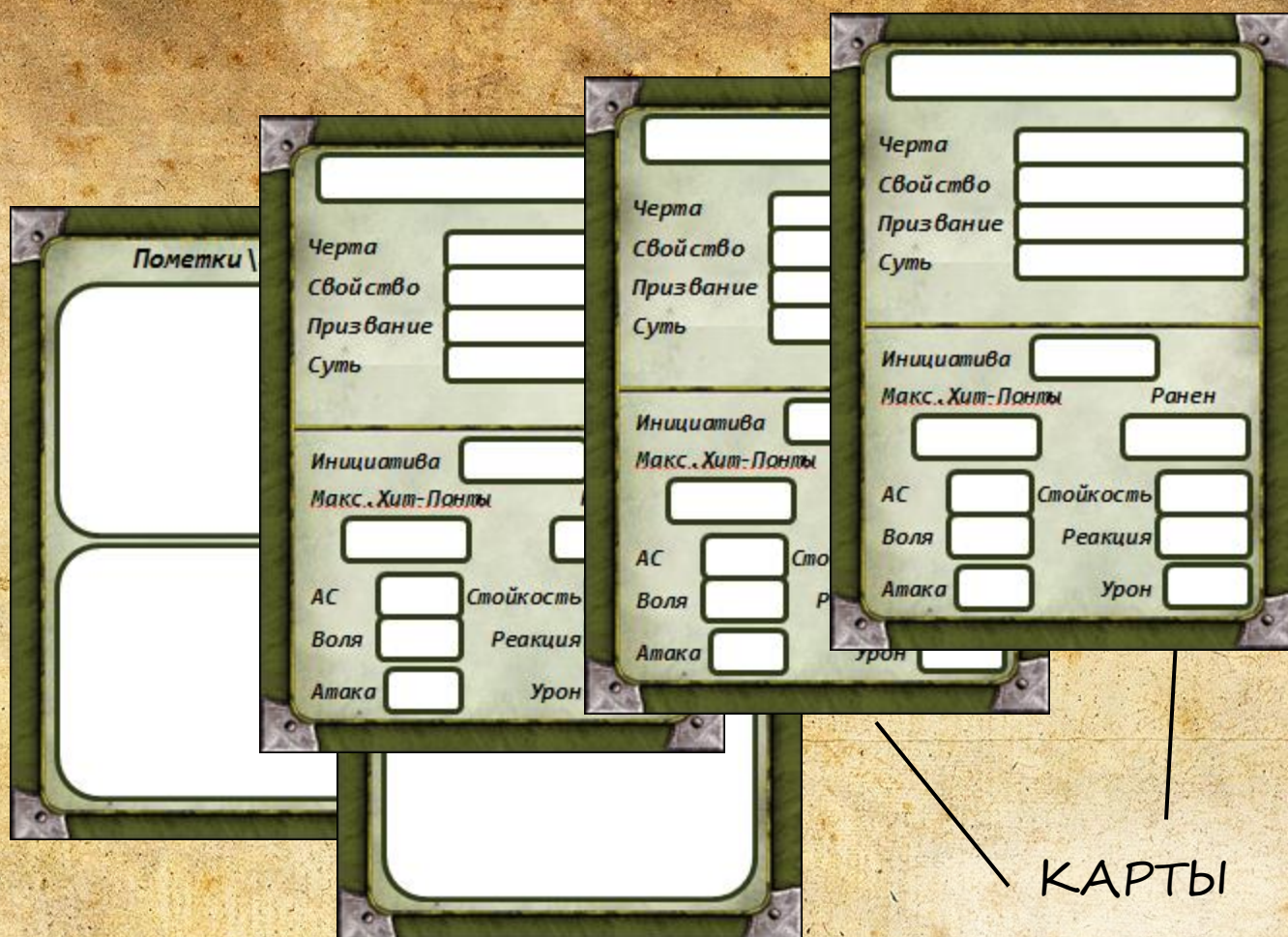
КАРТА ПЕРСОНАЖА: Данная карта служит как органайзер, в котором легко и емко уместится вся информация о вашем персонаже, все его возможности и параметры. Форму карты персонажа вы также можете найти в текущих правилах. Дополнительно к ней идет карта Пометок и Записей, для отражения временной информации или той, которую, по мнению игрока, стоит записать.





КАРТЫ БОЯ





КАРТЫ
ПЕРСОНАЖА

Пример Игры

Вот коротенький отрывок того, как может строиться игра в Goblin Card: не Маленькое Хулиганство. Данный отрывок является исключительно примером. Впрочем, может служить наглядным пособием.

Участники:

Егор – Мастер Игры.

Александр – играет картавым гоблином по имени Гогот Кривоzub.

Екатерина – ее гоблинша, пышногрудая целительница с огромными ушами. Ее зовут Отрава.

Павел – в его распоряжении гоблин безумный гоблин маг с звучным именем Мухомородей (от сочетания мухомор и чародей).

Егор (Мастер Игры): «В глухой ночи, выбравшись из леса, вы видите поле, посреди которого бревенчатая изба с пристройками, наверняка являющимися складами для хозяйских нужд и загон для домашнего скота. Самый покосившийся сарай скорее сего курятник. Домик построен на совесть, есть даже печная труба, что говорит об определенном достатке, но за ним определенно давно никто не ухаживал. Вокруг нет ни забора, ни частокола.

Александр (Кривоzub): «Я хочу тихо подобраться поближе и удостовериться, что там никто не ходит».

Егор (Мастер Игры): «Тыходишь поближе. До дома не больше сорока шагов. Ты никого не видишь во дворе. Свет в доме не горит. Если там кто и есть, то они определенно спят».

Александр (Кривоzub): «Жестом подзываю остальных».

Екатерина (Отравa) и Павел (Мухомородей): «Подходим к нему».

Павел (Мухомородей): «Я хочу забраться на крышу этого дома, чтобы оценить, можно ли пробраться в него через трубу».

Егор (Мастер Игры): «Дом не велик, но все-таки нужно совершить Проверку Действия, сможешь ли ты залезть на крышу, сложность этого будет 10. Но если ты хочешь точно не наделать шума, то 15».

Павел (Мухомородей): «М-м-м, нет, я не буду лезть осторожно, полезу, как получится (берет кубик d20 и бросает на стол. 13!!!)».

Егор (Мастер Игры): «Ты и правда, безумен, Мухомородей. Но ты забираешься на крышу. Брось d20, чтобы определить много ли шума ты наделал. Чем выше выкинешь, тем меньше шума».

Павел (Мухомородей): «(берет кубик d20 и бросает на стол. 11!!!)».

Егор (Мастер Игры): «В доме также тихо. Кажется, тебе и твоему безумию повезло».

Екатерина (Отравa): «Обхожу дом по кругу, ищу, где дверь».

Егор (Мастер Игры): «Ты без труда находишь её – она обращена внутрь двора. Обычная деревянная дверь. Вряд ли такая хитро заперта, если заперта вообще».

Екатерина (Отравa): «Подхожу к двери и если не слышу ничего подозрительного, пытаюсь её открыть».

Александр (Кривоzub): «Становлюсь рядом с ней и стою на стрёме».

Егор (Мастер Игры): «Все вроде бы тихо. Дверь, похоже, заперта на деревянную щеколду. Её вскрыть совсем не сложно будет. Сложность проверки 5».

Екатерина (Отравa): «(берет кубик d20 и бросает на стол. 4!!!)».

Егор (Мастер Игры): «Не везёт. Отравa открывает дверь, но карта не легла, петли противно заскрипели так сильно, что душа ушла в пятки...

Из тьмы проёма в следующую секунду раздаётся рык. О-оу! Кажется, вы разбудили собаку. Из темноты дома на Отраву и Кривоzubа бросается большой лохматый пёс! Бросьте d20 каждый и прибавьте бонус инициативы. У кого итоговое число будет больше, тот увернулся от собаки быстрее. У кого меньше, на того и прыгнула собака».

Екатерина (Отравa): «(берет кубик d20 и бросает на стол. 10. Её бонус инициативы +5. Итого 15!)».

Александр (Кривоzub): «(берет кубик d20 и бросает на стол. 13. Его бонус инициативы +1. Итого 14!)».

Егор (Мастер Игры): «Отравa едва-едва уклоняется от вылетевшей из дома псины. Пес прыгает на Кривоzubа и пытается укунить его. Пёс совершает атаку (Мастер бросает кубик d20). 13. Бонус собаки на атаку +3. Итого 14. Атака собаки направлена против АС Кривоzubа. Показатель его АС равен 13. Это попадание. Урон собаки 1d6+3 (Мастер берет кубик d6 и бросает – результат 2. Он прибавляет 3. Итого 5). Кривоzub, ты получаешь 5 урона. Вы отошли от внезапного броска собаки. Теперь начинается бой - БРОСАЙТЕ ИНИЦИАТИВУ!»

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Играя в Ролевую Игру, вы можете совершить практически любые действия, которые только можете вообразить, в рамках возможностей вашего персонажа. Некоторые действия совершаются автоматически. Например, вы хотите войти в таверну, поесть, поговорить с кем-либо. Однако, многие действия не имеют predetermined результата. К примеру, вы хотите забраться на скалу, выломать дверь, или поразить противника мечом. Для определения было ли действие успешным или неуспешным (а иногда и насколько успешным или неуспешным) совершается бросок кубика d20, к результату прибавляются положительные модификаторы (различные бонусы) или вычитаются штрафы, которые в данный момент воздействуют на персонажа и являются штрафом к проверке совершаемого действия. После чего окончательный результат Мастер Игры сравнивает с определенным показателем сложности (который может разниться в зависимости от выполняемого действия и сложности его выполнения). Если результат проверки игрока равен или превышает уровень сложности, предъявляемый Мастером игры, значит действие успешно. Если меньше, значит неуспешно.

Определение Успеха или Провала

1. Бросьте кубик d20. Чем выше результат, тем лучше!
2. Прибавьте все необходимые модификаторы и вычитите все штрафы.
3. Сравните итоговый результат с уровнем сложности

Если результат проверки игрока равен или превышает уровень сложности, предъявляемый Мастером игры, значит действие успешно.

Если результат проверки игрока меньше уровня сложности, предъявляемый Мастером игры, значит действие неуспешно.

Бросок Атаки

1. Выберите карту, в описании которой есть параметр «Атака:».
2. Выберите цель, которую вы будете атаковать, которая в пределах дальности атаки указанной в выбранной карте. Цель может быть не одна, если так указано в карте.
3. Бросьте кубик d20, прибавьте бонус атаки вашего персонажа. Кроме того, прибавьте все бонусы, которые в данный момент могут быть прибавлены к атаке и вычитите все штрафы, которые в данный момент воздействуют на бросок атаки вашего персонажа.
4. Полученное число сравните с показателем защиты атакуемой вами цели. С тем показателем защиты, который указан в используемой вами карте в параметре «Атака:» (АС, Стойкость, реакция, Воля). Если результат равен или выше показателя защиты, ваша атака попала по цели. Если меньше, промахнулась.

Проверка Действия

1. Огласите Мастеру Игры, что хочет сделать ваш персонаж.
2. Если данное действие по каким-либо причинам Мастер Игры сочтет не автоматическим, то бросьте кубик d20.
3. Прибавьте какие-либо имеющиеся бонусы к совершаемому действию или вычитите штрафы.
4. Полученный результат Мастер Игры сравнивает с уровнем сложности для выполнения заявленного вами действия. Если результат равен или выше уровня сложности, выше действие успешно. Если меньше уровня сложности, неуспешно.

Правила Боя

Играя в Настольную Ролевую Игру, вы можете часто попадать в ситуацию, когда ваши персонажи вынуждены сражаться с противниками. Это происходит в рамках Сцены Боя, правила, построения которой и порядок действий по которым она происходит, расписаны ниже. На различных участках правил могут упоминаться такие термины, как *Раунд* и *Ход*.

Раунд: Раундом называется отрезок времени, за который все персонажи и их противники получили право совершить свой ход.

Ход: Ходом называется отрезок времени, за который один персонаж или один противник получают право совершить все им доступные Действия (см. «Действия» стр.11).

Последовательность Боя

Сцена Боя строится по следующим последовательным действиям.

- 1. Кто Удивлен?** Мастер Игры определяет какая из сторон (персонажи или противники) не ожидали начала боя и не ожидал ли есть вообще кто-либо из них (см. «Удивление» стр.24).
- 2. Определите Позиции.** Мастер Игры рассказывает (показывает) игрокам, где находятся их персонажи и их противники. Для удобства это изображается на карте с помощью карандаша на бумаге или на заранее подготовленной распечатанной карте фишками.
- 3. Бросьте Инициативу!** Каждый персонаж и их противники, все, кто участвует в сцене боя, совершают бросок инициативы (бросок кубика d20 и прибавляют положительные модификаторы или вычитают штрафы). Итоговое число будет указывать на очередность хода любого персонажа и противника в каждом раунде. Первым получает право хода тот, у кого результат броска инициативы выше и дальше в порядке очередности.
- 4. Раунд Удивления.** Если какая-то сторона в сцене боя не ожидала начала боя (по решению Мастера Игры), то та сторона, которая не была удивлена, может действовать в Раунде Удивления (см. «Раунд Удивления!») может действовать в порядке своей инициативы.
- 5. Следующий Ход!** В порядке результатов инициативы, персонажи и их противники совершают свои действия в каждом ходе.
- 6. Конец Сцены Боя!** Сцена Боя заканчивается, как правило, когда все противники (или персонажи) умирают (или без сознания и не могут сопротивляться), перестают совершать какие-либо действия, каким-либо образом исчезают из Сцены Боя (например, убегают и никто за ними не гонится), сдаются, либо любым другим образом, когда победа одной стороны над другой очевидно.

Ваш Ход

Когда, согласно инициативе приходит очередь вашего хода он происходит следующим образом:

Начало вашегохода: До начала вашего хода и использования каких-либо действий, определите, какие эффекты на вас воздействуют. К примеру, вы замедлены или получаете продолжительный урон. Если это так, получите продолжительный урон.

Совершите ваши Действия: Вы можете использовать ваше Стандартное Действие, Действие Перемещения и Малое Действие. Само собой, если ваши действия, каким-то образом не ограничивают воздействующие на вас эффекты. Вы можете использовать не все доступные вам действия. Это на ваше усмотрение.

Конец вашегохода: После того, как вы совершили все доступные вам действия и те из них, которые хотели, зафиксируйте еще раз, какие эффекты воздействуют на вас. Если среди них есть те, которые требуют совершения вами спас-броска, чтобы определить будет ли данный эффект воздействовать на вас далее, в этом случае совершите спас-бросок против каждого такого эффекта. Чтобы совершить спас-бросок, бросьте кубик d20. Если результат 10 и выше, спас-бросок успешен и эффект воздействующий на вас заканчивается. Если 9 и меньше, эффект воздействует на вас и дальше до конца вашего следующего хода, когда вы сможете вновь совершить спас-бросок. Далее ваш ход заканчивается.

Каждый свой ход персонаж (или любое другое существо со стороны Мастера Игры) может использовать до трёх видов действий, но не более одного вида каждого действия за ход.

Стандартное Действие: Одно из трех видов действий, которое персонаж (или другое существо) может использовать в течение своего хода. Как правило, Стандартное Действие можно потратить на использование некоторых карт, которые предоставляют возможность совершить атаку по противнику или для Проверки действия, например, чтобы попытаться выломать дверь.

Действие Перемещения: Одно из трех видов действий, которое персонаж (или другое существо) может использовать в течение своего хода. Данное действие можно потратить, чтобы переместиться на количество клеток не превышающее вашей скорости. Или альтернативно, чтобы сместиться на 1 клетку.

Малое Действие: Одно из трех видов действий, которое персонаж (или другое существо) может использовать в течение своего хода. В некоторых случаях, оно служит для использования определенных карт, которые требуют использования Малого Действия. В остальном же с его помощью можно вытащить оружие, открыть дверь, поднять что-либо с земли и ряд других действий, которые Мастер Игры может классифицировать, как действие, требующее затратить Малое Действие.

В дополнение к вышеуказанным действиям, которые персонаж может использовать во время своего хода, есть несколько видов действий, которые персонаж (или другое существо) может использовать во время хода других персонажей или противников.

Свободное Действие: Данное действие можно использовать в любое время. Как в течение хода персонажей, так и в течение хода его союзников или противников. Оно служит для использования некоторых карт, которые можно использовать, затрачивая Свободное Действие. В остальном же, это незначительные действия – позвать на помощь, закричать, уронить предмет, который был у вас в руках. Свободные Действия можно использовать много раз, по согласованию с Мастером Игры.

Действие при Возможности: Данное действие используется для совершения Атаки при Возможности (см. «Атака при Возможности» стр.14). Вы можете использовать Действие при Возможности один раз в течение хода каждого другого существа и не можете использовать в течение своего хода.

Немедленное Действие: Некоторые карты для своего использования требуют использования одного из двух видов Немедленного Действия. Такие действия можно использовать при реакции на какое-то другое действие или событие. Это называется Условием, оно указывается в каждой карте, которая для своего использования требует Немедленного Действия. Только при выполнении данного условия можно использовать такую карту. Немедленные Действия бывают двух видов. Такие действия можно использовать только не в течение своего хода.

Немедленное Прерывание: Данное Действие совершается при условии выполнения какого-либо условия (как правило, оно прописано в карте) и, совершая такое действие, вы фактически совершаете его до момента действия, указанное в условии (в игровых реалиях, за секунду до этого). Если ваше Действие Немедленного Прерывания, каким-либо образом делает невозможным совершение действия, указанного в условии, действие существа, которое совершало действие из условия, потеряно. К примеру, у вас есть карта, которая используется Немедленным Прерыванием, Условие ее применения является атака противника против вас. Так вот, используя эту карту, допустим, вы убиваете противника, который пытался атаковать вас. Если это так, противник не успевает совершить атаку против вас, так как ваше немедленное Прерывание происходит до его атаки.

Немедленная Реакция: Данное Действие совершается при условии выполнения какого-либо условия (как правило, оно прописано в карте). Это действие совершается после совершения того действия, что указано в условии.

Атака и Урон

Вы можете совершать атаки против своих противников, используя *Силы*. То, какие силы имеются у вас, зависит от процесса создания вашего персонажа, а также от других факторов, например, какие карты сил вы вытащите в начале боя из колоды сил. В любом случае, вне зависимости ни от чего, у вас всегда есть сила *Базовая Атака*.

Карта Атаки

Карта Атаки имеет определенную структуру. Карта атаки – это любая карта, в описании которой имеется параметр «Атака:».



Базовая Атака

В данном поле указывается название карты

Гоблин способен драться камнем, обломком палки или ржавой железякой. Даже голыми руками, если придётся.

Литературная вставка, отражающая одну из возможных интерпретаций использования силы

По Желанию

Стандартное Действие

Цель: Одно существо Ближняя 1

Атака: Бонус Атаки vs. AC

Попадание: 1d4 + бонус урона.

В данном блоке указывается ряд параметров силы

«По Желанию» - параметр силы, обозначающий, что эту карту можно использовать каждый ход. Если же в место этого обозначения вы видите «На Бой», это обозначает, что эту карту можно использовать только один раз в бой.

«Стандартное Действие» - параметр силы, обозначающий, что эту карту можно использовать затратив Стандартное Действие (или же то действие, которое указано вместо этого).

«Цель» - параметр силы, указывающий на то, какие существа и в каком количестве, могут стать целью этой атаки. Если указано «существо», то целью может быть любое существо, будь то союзник или противник. Если указано «союзник», целью может быть существо из числа ваших союзников. Если «противник», то только существо, являющееся вашим противником.

«Ближняя» - Параметр силы, указывающий на то, какую атак можно провести, используя эту силу (ближнюю или дальнюю) и на каком расстоянии цель вашей атаки, должна находиться от вас, чтобы вы могли совершить атаку против нее.

«Атака» - Параметр силы, описывающий условия совершения броска атаки. «Бонус Атаки» в данном описании указывает на то, что совершив бросок атаки (d20) вы можете прибавить ваши бонусы к броску атаки, имеющиеся на данный момент. Сокращение «vs.» обозначает «против чего совершается бросок атаки». И запись после этого указывает, с каким из параметров защиты цели сравнивается результат броска атаки (AC, Стойкость, Реакция или Воля).

«Попадание» - Параметр силы, описывающий, что происходит с целью в случае, если ваша атака попадает. Как правило, это показатель того, сколько урона получает цель и какие воздействия на противника, вас или ваших союзников происходят. В некоторых силах есть также описание, что происходит с целью (или вами или вашими союзниками) в случае промаха вашей атаки. Если такого описания нет, значит, в этой случае ничего не происходит.

Совершенство Атаки

Бросок Атаки: Бросьте кубик d20, прибавьте бонус атаки вашего персонажа. Кроме того, прибавьте все бонусы, которые в данный момент могут быть прибавлены к атаке и вычтите все штрафы, которые в данный момент воздействуют на бросок атаки вашего персонажа

Стандартное Действие: Большая часть сил, позволяющих совершить атаку, требуют затратить на их использование Стандартное Действие.

Попадание: Если итоговый результат вашего броска атаки выше, чем параметр защиты цели, ваша атака попадает.

Бросок Урона: Если ваша атака попала, вы можете совершить бросок урона (если это указано в описании силы на вашей карте).

Критическое Попадание: Если вы выбрасываете цифру 20 на кубике, совершив бросок атаки, это считается Критическим Попаданием. Ваша атака попадает вне зависимости от защиты цели и вашего итогового результата броска атаки. Вы также не совершаете бросок урона. Вместо этого считайте, что вы выбросили максимальную цифру на кубике (на всех кубиках, если в броске урона их больше, чем один) урона, указанном в описании силы, по средствам которой вы и совершали атаку.

Боевое Преимущество

Когда обороняющийся не может уделить своей защите все свое внимание, он предоставляет боевое преимущество тому, кто его атакует. Как правило, это обозначает, что защищающийся каким-то образом уязвим или находится в невыгодном положении (ошеломлен, лежит на земле, окружен).

+2 Бонус к броскам атаки: Вы получаете этот бонус всякий раз, когда совершаете атаку против цели, предоставляющей вам боевое преимущество.

Вы должны видеть цель: Вы должны видеть цель для того чтобы получить против нее боевое преимущество.

Состояния: Цель предоставляет боевое преимущество, будучи ослепленной, дезориентированной, беспомощной, упавшей, опутанной, ошеломленной или удивленной.

Окружение: Вы можете также получить боевое преимущество, если окружаете цель. Чтобы окружить цель, вы и ваш союзник должны находиться в соседних клетках с целью, на противоположных от нее сторонах. При этом вы также должны иметь возможность атаковать цель, чтобы считать, что вы окружили её.



Как вы видите, зеленой линией показано, что между гоблинами есть фланг против латника между ними. Красная линия показывает, что между другими фланга нет, так как они не с противоположных сторон противника. В итоге одни из гоблинов не получает бонуса к атаке за фланг.

Оранжевой линией показано, что между гоблином и латником есть преграда. У него есть укрытие против гоблина.

Укрытие и Маскировка

Тактика всегда подсказывает, что необходимо занимать выгодные позиции. Выгодой таких позиций может стать укрытие (камень, стена, дерево, бочка) или маскировка (клубы дыма, темнота).

Определите Укрытие и Маскировку: Мастер Игры может сказать вам, получаете ли вы выгоду от укрытия или маскировки. Как правило, вам необходимо спрятаться за чем-нибудь хотя бы наполовину, чтобы получить **укрытие** или же практически целиком, чтобы получить **полное укрытие**. Если противник не может вас хорошо рассмотреть из-за темноты, сильного дождя или тумана, вы получаете **маскировку**. Если противник вовсе не может вас видеть из-за полной темноты вокруг или густого тумана или же дыма, вы получаете **полную маскировку**.

Существа не дают укрытия: Другие существа не могут обеспечить укрытие.

Пенальти на броски атаки Ближних и Дальних атак: Если вы имеете укрытие или маскировку против какого-то существа, это существо, совершая Ближние или Дальние атаки против вас, получает -2 пенальти к итоговому результату броска атаки. И -5 пенальти, если у вас против этого существа полное укрытие или полная маскировка.

Пенальти на броски атаки Атак по Площади: Если вы являетесь целью атаки по площади (например, Взрыв или Волна) атакующее вас существо получает пенальти из-за вашего укрытия, только в том случае вы получаете укрытие от той точки, в которой начинается Атака по Площади. Например, если вы спрятались в доме, вы будете иметь укрытие от огненного шара, взорвавшегося вне дома. Но можете не иметь, если он залетел в открытый дверной проем и взорвался внутри дома.

Невидимость: Если вы становитесь невидимым (по средствам каких-то сил, например), вы получаете боевое преимущество и полную маскировку против всех существ, которые не могут вас видеть. Вы не провоцируете атаки при возможности со стороны противников, которые не могут вас видеть.

Атака при Возможности

Если вы вооружены оружием ближнего боя (мечи, копья, дубины), противники в соседних клетках с вами, которые игнорируют вас, провоцируют атаку при возможности.

Ближняя Атака: Атакой при Возможности может быть, как ваша Базовая Атака, так и любая ближняя атака, которую вы можете совершить используя свою силу Призвания.

Один раз в каждый ход другого существа: Вы можете совершить только одну атаку при возможности в течение каждого хода другого существа, да если он совершает больше действий, позволяющих вам совершить против него атаку при возможности.

Провоцирующее Передвижение: Противник, который покидает соседнюю с вами клетку, обычно провоцирует атаку при возможности с вашей стороны. Которую вы вольны совершать или нет. Некоторые виды передвижения не провоцируют атаку при возможности, например, смещение.

Провоцирующая Атака: Противник в соседней с вами клетке, совершающий дальнюю атаку или атаку по площади и конкретно дальний взрыв, провоцирует атаку при возможности с вашей стороны.

Позиция и Передвижение

Хорошая тактика заключается в возможности передвигаться и занимать новые более выгодные позиции на поле боя. Вы можете использовать укрытия или выходить из окружения, или самому окружать противника вместе со своими союзниками. Вы можете перемещаться на количество клеток не больше вашей скорости и делать это как прямо, так и по диагонали боевой карты.

Вы можете перемещаться через клетки, занимаемые вашими союзниками, но не противниками, только если они не беспомощны. Вы не можете занимать клетки, которые уже заняты другими существами, только если они не беспомощны.

Действия Перемещения

Ходьба: Вы можете переместиться на количество клеток не превышающее ваше значение скорости.

Смещение: Вы можете сместиться на 1 клетку. Вы не провоцируете атаку при возможности, когда смещаетесь.

Бег: Вы можете переместиться на количество клеток равно вашей скорости +3. До начала вашего следующего хода, вы предоставляете боевое преимущество всем существам и получаете -5 штрафа на броски атаки.

Вынужденные Перемещения

Некоторые силы позволяют толкать цели или подтягивать их или передвигаться их против их вне их хода.

Тянуть: Если вы подтягиваете существо, каждая клетка его перемещения должна приближать его к вам.

Толкать: Если вы отталкиваете существо, каждая клетка его перемещения должна удалять его от вас.

Сдвигать: Если вы сдвигаете существо, вы сами выбираете направление его движения.

Расстояние: В описании силы всегда указана максимальная дальность, на которую вы можете переместить цель, подвергаемую вынужденному перемещению. Вы можете переместить цель на любое расстояние вплоть до указанного максимального.

Не вызывает атаку при возможности: Вынужденное перемещение не вызывает атаку при возможности.

Не действие перемещения: Вынужденное перемещение не отнимает у цели возможность использовать действие перемещения в свой ход.

Труднопроходимая территория: Вынужденное перемещение не задерживается эффектом труднопроходимой территории.

Избегание Опасности: Если вы используете вынужденное перемещение, чтобы переместить цель в опасную для него зону (к примеру, в костер), цель может совершить спас-бросок, чтобы избежать перемещения в эту зону. Если спас-бросок успешен, цель падает в соседней клетке с опасной зоной, в которую ее хотели переместить.

Падение

Если существо падает хотя бы 10 футов (3 метра) оно получает урон. Существо получает 1d10 урона за каждые 10 футов (3 метра), которые он падает, до максимума 50d10. Падающее существо, падает на землю (является эффектом упасть), если только по каким-то причинам существо не получает урон от падения. В этом случае оно приземляется на ноги.

Труднопроходимая Территория

Неровная поверхность, топкая земля, болото, неглубокий ручей могут создать препятствия вашему движению. Для того чтобы переместиться на 1 клетку по такой территории нужно совершить перемещение на 2 клетки. Например, ваша скорость 6, чтобы переместиться по болоту на 3 клетки, нужно потратить перемещение на 6 клеток. Если по какой-то причине вы можете переместиться только на 1 клетку, по труднопроходимой территории вы не можете переместиться. Например, при стандартных условиях,

вы можете сместиться на 1 клетку, используя действие перемещения. Находясь на труднопроходимой территории, вы не можете сместиться, если вы можете сместиться всего лишь на 1 клетку. Если вы могли бы сместиться на 2 клетки, по труднопроходимой территории вы бы сместились на 1 клетку.

Размеры Существ

Большая часть существ, которые вам повстречаются, будут либо маленького размера, либо среднего. Однако, могут попадаться и те, которые будут крошечные или наоборот большие или даже огромные. Помимо того, что такие существа отличаются высотой, в зависимости от своего размера они могут занимать разное количество клеток.

Маленькое и Среднее: Занимает 1 клетку за каждое существо

Большое: Занимает 4 клетки за каждое существо (площадь 2 на 2 клетки).

Огромное: Занимает 9 клеток за каждое существо (площадь 3 на 3 клетки).

Крошечное: Крошечное существо столь мало, что само не занимает клетки. Вы можете перемещаться через клетку, занимаемое крошечным существом и останавливаться в ней, даже если это существо ваш противник. Также крошечное существо может перемещаться и занимать вашу клетку. При всем при этом перемещение также провоцирует атаку при возможности.

Хит-Поинты, Лечение И Смерть

В ходе любого боя вы можете получать повреждение, а повреждение уменьшают количество ваших хит-поинтов.

Максимум Хит-Поинтов: Вы имеете максимальный уровень хит-поинтов, определяемый при создании вашего персонажа. Ваше текущее количество хит-поинтов не может превышать этот показатель.

Ранение: Когда ваше текущее количество хит-поинтов опускается до половины вашего максимума хит-поинтов или ниже, вы ранены. Некоторые эффекты противников или силы действуют на раненую цель или при условии, что вы ранены.

Второе Дыхание: Вы можете исцелить себя один раз за бой, используя Второе Дыхание. Это действие требует затратить малое действие. Используя Второе Дыхание, вы восстанавливаете количество хит-поинтов равно половине вашего максимума хит-поинтов. Также вы получаете +2 бонус ко всем защитах до начала вашего следующего хода. Альтернативно другой персонаж может потратить свое стандартное действие, чтобы вы могли использовать Второе Дыхание, не используя свое малое действие.

Эффекты Лечение: Некоторые силы могут лечить вас или ваших союзников.

Временные Хит-Поинты: Некоторые силы могут давать временные хит-поинты. Эти хит-поинты идут в добавок к вашим текущим хит-поинтам. Любой урон, сначала снимает ваши временные хит-поинты и только затем текущие. Любые временные хит-поинты, оставшиеся в конце боя, исчезают при его завершении, если не сказано, что это происходит раньше.

Когда ваши текущие хит-поинты становятся равны 0 или ниже, вы падаете без сознания и начинаете умирать. Любой урон, который вы получаете при этом, уменьшает ваши хит-поинты в отрицательное значение.

Смерть и Умирание

Спас-Бросок от Смерти: Когда вы начинаете умирать, вы совершаете спас-бросок в конце каждого вашего хода. Если он успешен (результат 10 или выше) ваше состояние не изменяется. Если провален (9 и ниже), вы становитесь на один шаг ближе к смерти. Если вы проваливаете три спас-броска (не обязательно последовательно и в пределах одного боя) до того, как используете короткий или продолжительный отдых, ваш персонаж умирает.

Помощь Умиравшему Персонажу: Когда умирающий персонаж получает лечение от лечащей силы, его хит-поинты становятся равными 0 (если были отрицательными) и он восстанавливает количество хит-поинтов, указанное в лечащей силе, которая на него воздействует. Вы также можете стабилизировать умирающего персонажа, затратив стандартное действие, находясь в соседней с ним клетке и совершив бросок d20. Если результат 10 и выше, умирающий персонаж стабилизирован. Это значит, что он все еще без сознания, но уже не должен совершать спас-броски от смерти.

Смерть: Когда получаемый вами урон опускает уровень ваших текущих хит-поинтов до отрицательного уровня равного уровню хит-поинтов вашего раненого состояния, или если вы проваливаете три спас-броска от смерти, до того, как получите короткий или продолжительный отдых, ваш персонаж умирает. Печально. Но ничего не поделаешь.

Отдых и Восстановление

После тяжелого боя вы можете нуждаться в отдыхе, чтобы залечить свои раны и восстановить некоторые ваши силы. Есть два типа отдыха. Короткий и Продолжительный. Совершая любой из этих видов отдыха, вы не должны предпринимать активных действий во время отдыха – вы не ходите на большие расстояния, не ездите на лошадях, но можете ехать в повозке, например, если имеете возможность ехать и отдыхать одновременно.

Короткий Отдых: Короткий отдых занимает около 5-10 минут. В процессе короткого отдыха вы восстанавливаете возможность вновь использовать ваши силы с возможностью использовать раз в бой. Восстанавливаете все ваши хит-поинты до вашего максимума. Вы можете использовать короткий отдых так часто как вам необходимо.

Продолжительный Отдых: Продолжительный отдых занимает около 6 часов, и вы должны спать все это время. Вы можете использовать продолжительный отдых не более одного раза в день. Вы получаете все выгоды, которые получаете от короткого отдыха. Кроме того, продолжительный отдых необходим, чтобы избежать негативных последствий усталости. Если вы не используете продолжительный отдых раз в сутки, то на следующие сутки (или до совершения продолжительного отдыха) вы получаете -2 штрафа на все броски атаки, урона и защиты. Штрафы суммируются, если вы не используете продолжительный отдых и еще через сутки. И так далее.

Отдых и Спас-Броски от Смерти: Когда вы совершаете короткий или продолжительный отдых, вы обнуляете количество проваленных вами спас-бросков от смерти до 0.

КАК ЧИТАТЬ КАРТЫ СИЛ

Отличительной особенностью игры является то, что все возможные боевые взаимодействия с противником происходящие у персонажа игрока зафиксированы на картах сил.



Название и Флавор

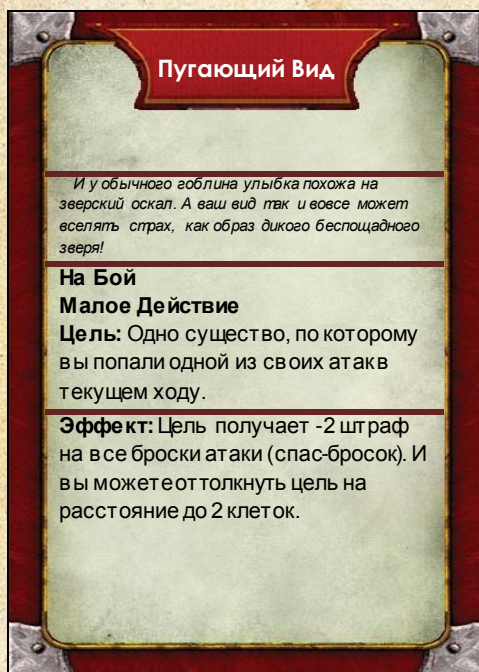
В верхней части любой карты сил указывается ее название. К примеру: «Базовая Атака».

Далее в карте представлена небольшая таблица, где в самой верхней строке всегда приводится так называемый флавор – литературное описание, дающее пример того, как проявление действия карты отражается в мире игры.

Возможность Исполновения

В любой карте сил указывается, как часто можно использовать данную карту. Указывается либо «По Желанию», что означает – данную карту можно использовать как угодно часто, при выполнении всех необходимых требований, приведенных ниже,

либо указывается «На Бой», что означает, данную карту можно использовать только 1 раз за бой, также при выполнении всех необходимых требований, приведенных по тексты карты ниже.



Тип Атаки (Эффекта) и Расстояние

Если карта позволяет совершить атаку по противнику, значит, имеется определенный тип атаки и дальность, являющиеся одними из условий ее применения.

Тип Атаки: Ближняя

Если указывается этот тип атаки, это означает, что совершается они либо руками, либо с помощью какого-то оружия ближнего боя – меча, кинжала, дубины. Число, указанное после слова «Ближняя» означает в пределах скольких клеток, должен находиться противник от вас, чтобы вы могли совершить против него атаку, указанную в карте. Если указано «1», это значит, что противник должен быть в соседней с вами клетке. И вы должны совершить бросок атаки против каждой цели в отдельности, если целей более чем одно существо.

Тип Атаки: Цепная

Если указывается этот тип атаки, это означает, что совершается с помощью какого-то стрелкового или метательного оружия. Лук, праща, метательный нож. Число, указанное после слова «Ближняя» означает в пределах скольких клеток, должен находиться противник от вас, чтобы вы могли совершить против него атаку, указанную в карте. Недостатком таких атак перед типом атак: Ближняя заключается в том, что совершение таких атак, провоцирует атаку при возможности со стороны противников, которые находятся в соседних с вами клетках или которые находятся на большем расстоянии и способны проводить атаки при возможности на большем расстоянии.

Тип Атаки: Ближний Взрыв и Ближняя Волна

Если указывается этот тип атаки, совершаться он может при разных обстоятельствах с помощью оружия или магии, следуя из описания в карте.

Ближний Взрыв: Этот тип атаки подразумевает, что целью вашей атаки становится несколько существо, если в описании целей так сказано. Целью может стать тот, кто находится на расстоянии клеток от вас равного числу, которое указывается после записи «Ближний Взрыв». К примеру, Ближний Взрыв 3 означает, что целью вашей атаки могут стать все цели, подходящие под описание, которое приведено в параметре «Цели» в каждой клетке, во всех направлениях



в пределах 3-х клеток от вас. Вы совершаете бросок атаки против каждой цели в пределах Взрыва, но только один бросок урона и применяете его результат ко всем целям, по которым вы попали.

Ближняя Волна: Этот тип атаки подразумевает, что целью вашей атаки становится несколько существо, если в описании целей так сказано. Совершая такую атаку, вы создаете площадь поражения в виде квадрата со сторонами, измеряемыми в клетках равными числу, которое указывается после записи «Ближняя Волна». Далее вы можете расположить эту площадь поражения в любом направлении от вас, с условием того, что она должна касаться, либо одной из своих сторон, либо одним из своих углов клетки, которую вы занимаете. К примеру, Ближняя Волна 3 означает, что целью вашей атаки могут стать все цели, подходящие под описание, которое приведено в параметре «Цели» в каждой клетке, в пределах квадрата 3 на 3 клетки, который вы расположили согласно условиям указанному выше. Вы совершаете бросок атаки против каждой цели в пределах Взрыва, но только один бросок урона и применяете его результат ко всем целям, по которым вы попали.

Тип Атаки: Дальний Взрыв и Стена

Если указывается этот тип атаки, совершаться он может при разных обстоятельствах с помощью оружия или магии, следуя из описания в карте.

Дальний Взрыв: Этот тип атаки подразумевает, что целью вашей атаки становится несколько существо, если в описании целей так сказано. Дальний Взрыв всегда имеет площадь поражения, распространяющуюся на все клетки во все стороны от клетки, выбранной вами, центральной клеткой поражения равно числу, указанному после записи Дальний Взрыв. Центральной клеткой поражения может стать любая клетка по вашему выбору, которая находится от вас в пределах расстояния в клетках равно числу, указанного после записи «Дальность». Которая, в свою очередь, указывается после записи Дальний Взрыв. К примеру, Дальний Взрыв 2 Дальность 10 означает, что целью вашей атаки могут стать все цели, подходящие под описание, которое приведено в параметре «Цели» в каждой клетке, во всех направлениях в пределах 2-ух клеток от центральной клетки поражения, включая саму эту клетку. Центральную клетку поражения вы выбираете сами – любую клетку в пределах 10 клеток от вас. Конечно, при условии, что вы видите эту клетку. Вы совершаете бросок атаки против каждой цели в пределах Взрыва, но только один бросок урона и применяете его результат ко всем целям, по которым вы попали.

Стена: Этот тип атаки подразумевает, что целью вашей атаки становится несколько существо, если в описании целей так сказано. Стена имеет площадь поражения равную количеству клеток равно числу, указанному после записи «Стена», примыкающие друг к другу в выбранном вами направлении. Хотя бы одна клетка, попавшая в зону поражения должна находиться на расстоянии в клетках равно числу, указанному после записи «Дальность», которая в свою очередь идет после записи Стена. К примеру, Стена 5 дальность 5 означает, что целью вашей атаки могут стать все цели, подходящие под описание, которое приведено в параметре «Цели», в каждой клетке, в которой вы разместили зону поражения, согласно условию, указанному выше, и одна из клеток зоны поражения находится не далее, чем в пределах 5-ти клеток от вас.

Цель

В любой карте имеется указание цели. То есть на кого может быть направлена атака, приведенная в карте или эффект, указанный в ней. По решению Мастера Игры, вы можете использовать атаку или эффект не только на цель как на существо, но и как на объект, если по-вашему в этом есть необходимость.

Существа

Если после записи «Цель» указано – одно существо (или все существа) это означает, что целью атаки (или эффекта) могут стать как ваши противники, так и союзники. К примеру, Огненный шар имеет площадь поражения Дальний Взрыв 2 и в нем указано Цель: Все существа. Это означает что все существа (и союзники и противники), которые находятся в пределах Взрыва 2, становятся целью атаки Огненный Шар.

Противники

Если после записи «Цель» указано – один противник (или все противники) это означает, что целью атаки (или эффекта) могут стать только ваши противники. К примеру, Проклятие имеет площадь поражения Дальний Взрыв 1 и в нем указано Цель: Все противники. Это означает что все ваши противники, которые находятся в пределах Взрыва 1, становятся целью атаки Проклятие. И ни один ваш союзник в пределах этого Взрыва не становится целью атаки с такой целью.

Союзники

Если после записи «Цель» указано – один союзник (или все союзники) это означает, что целью атаки (или эффекта) могут стать только ваши союзники. К примеру, Благословение имеет площадь поражения Дальний Взрыв 1 и в нем указано Цель: Все союзники. Это означает что все ваши союзники, которые находятся в пределах Взрыва 1, становятся целью эффект Благословение. И ни один ваш противник в пределах этого Взрыва не становится целью эффекта с такой целью.

Вы не ваш союзник

Запомните, что, если целью атаки\эффекта, воспроизводимого вами являются ваши союзники (один или несколько), вы не можете быть целью такого эффекта.

Вы

Если после записи «Цель» указано – Вы, это означает, что целью данного эффекта можете стать только вы, как создатель этого эффекта.

Для того, что воздействовать на цель эффектом или совершить против нее атаку, кроме определения кто будет целью необходимо определить возможность совершения атаки или воздействия эффекта исходя из окружающей обстановки. Для этого нужно определить несколько вещей, указанных ниже.

Линия Видимости

Для того, чтобы совершить атаку по цели вы должны ее видеть или если не видите представлять ее местоположение (например, на слух), это касается атак с типами: Ближняя и Дальняя. Для атак с типом: Дальний Взрыв и Стена вы должны видеть либо центральную клетку Взрыва для Дальнего Взрыва, либо клетку Стены, которая находится в пределах дальности силы с типом атаки: Стена.

Линия Эффекта

Для того, чтобы совершить атаку по цели вы должны определить, нет ли препятствий на пути вашей атаки. Если препятствие частичное, вы должны использовать правило Укрытия. Если же препятствие абсолютное (например, городская стена), которая абсолютно блокирует от вас цель – вы не можете совершить против нее атаку. Кроме того, возможно, что вы видите цель, но линия эффекта блокирована толстым прозрачным листом стекла к примеру.

Атака

Многие карты позволяют совершить атаку против другого существа и описывают процесс конкретной атаки. Они, как правило, содержат в себе запись «Атака». Проведение атаки по другому существу рассказывалось выше.

Читать запись, следующую после записи Атака довольно легко. К примеру, в карте написано «Атака: Бонус Атаки vs. Стойкость». Чтобы совершить атаку, вы бросаете кубик d20, после чего к результату прибавляете все положительные бонусы и вычитаете все штрафы. После этого сравниваете получившееся число с показателем Стойкости цели. Если ваш результат равен или больше этого показателя, ваша атака попала.

Попадание и Промах

Любая карта, имеющая в своем описании запись «Атака» в обязательном порядке имеет запись «Попадание». Некоторые карты также имеют запись «Промах».

Попадание

Запись, следующая после записи «Попадание», определяет, что происходит с целью вашей атаки, если она попала. Цель может получать определенное количество урона. Как правило, оно определяется броском указанного кубика с прибавлением модификаторов Урона (который есть у каждого персонажа, так и может быть временным). Вы можете увидеть, например, следующую запись: «1d6+бонус урона». Первая цифра перед «d» означает количество кубиков, которые нужно бросить, сложив их результаты. Цифра после «d» обозначает количество граней кубика, который нужно бросить. Далее вы прибавляете все модификаторы урона.

Промах

Запись, следующая после записи «Промах», определяет, что происходит с целью вашей атаки, если ваша атака промакнула. Если такой записи нет, значит, в случае промаха с целью ничего не происходит.

Воздействия

Многие карты накладывают на цель определенные воздействия. Например, делать ее дезориентированной, замедленной, предоставлять какие-то бонусы или штрафы (например, на броски атаки) на определенный период. К примеру, до конца вашего следующего хода. Или до тех пор, пока цель не совершит успешный спас-бросок. Существующие варианты таких воздействий рассматриваются ниже, с расшифровкой их значения.

Продолжительный Урон

На цель может воздействовать продолжительный урон. Как правило, он выражается в фиксированной цифре. Например, продолжительный урон 5. Такой урон, если он воздействует на цель, наносится в начале каждого хода цели, в котором продолжительный урон все еще воздействует.

Эффект

Многие карты просто создают эффект, затрагивая определенную цель и в описании нет броска тапи. Это значит, что при использовании такой карты, Эффект просто воздействует на выбранную цель. После записи «Эффект» следует описание, какое именно воздействие совершается на цель. Он может нести как урон, так и воздействия.

Виды Воздействий

Множество сил ваших персонажей, монстров и ловушек, просто волшебных эффектов могут накладывать определенные воздействия на свои цели. У любого воздействия всегда имеется продолжительность. Как правило, она бывает: до конца вашего следующего хода, что означает воздействие пропадает с цели в момент наступления конца вашего следующего хода. До момента пока цель не совершит успешный спас-бросок от воздействия. Или воздействие сохраняется до конца боя.

Воздействия бывают, к примеру, следующие и имеют указанные эффекты на цель:

ОСЛЕПЛЕНИЕ

- Вы не можете видеть. Цели ваших атак имеют полную маскировку против вас.
- Вы получаете -10 штраф ко всем проверкам обнаружить кого-либо.
- Вы предоставляете всем боевое преимущество против себя.
- Вы не можете использовать фланг против цели, и ваши союзники не могут использовать его в паре с вами.

ДЕЗОРИЕНТАЦИЯ

- Вы предоставляете всем боевое преимущество против себя.
- Вы не можете совершить все положенные вам действия в свой ход. Вы можете совершить только одно действие на ваш выбор: Стандартное Действие, Действие Перемещения или Малое Действие.
- Вы не можете использовать фланг против цели, и ваши союзники не могут использовать его в паре с вами.

ОГЛУШЕНИЕ

- Вы ничего не слышите.
- Вы получаете -10 штраф ко всем проверкам обнаружить кого-либо.

ПОДЧИНЕНИЕ

- Вы не можете использовать действия. Вместо этого существо, которое воздействовало на вас эффектом Подчинения, выбирает одно действие, которое вы совершите: Стандартное Действие, Действие Перемещения или Малое Действие и в чем это действие будет заключаться. Если это действие атака, то может быть использована для атаки только карта с типом: «По Желанию».
- Вы предоставляете всем боевое преимущество против себя.
- Вы не можете использовать фланг против цели, и ваши союзники не могут использовать его в паре с вами.

УМИРАНИЕ

- Обычно вы Умираете, когда ваши хит-поинты опускаются до 0 или ниже. Это воздействие заканчивается, когда вы восстанавливаете хотя бы 1 хит-поинт.
- Вы Без Сознания (см. ниже).
- Вы совершаете спас-бросок против смерти каждый раунд, (см. стр. 14)

БЕСПОМОЩНОСТЬ

- Вы получаете -2 штраф ко всем броскам атаки и урона.
- Вы предоставляете всем боевое преимущество против себя.

ОБЕЗДВИЖЕННОСТЬ

- Вы не можете перемещаться из клетки, занимаемой вами. Тем не менее, вы можете телепортироваться, и вы можете быть сдвинуты эффектами: *подтягивание, толкание, сдвиг*.

ПАДЕНИЕ

- Вы падаете на землю.
- Вы предоставляете всем боевое преимущество против себя, кто совершает атаки с типом: Ближняя. Однако вы получаете +2 бонус ко всем защитах против атак с типом: Дальняя, если противник, совершающий её не находится в соседней с вами клетке.
- Вы получаете -2 штраф на все броски атаки.

Вы можете только ползти, когда вы упали со скоростью равно половине вашей скорости.

Вы можете упасть самостоятельно затратив Малое Действие.

Вы можете подняться на ноги, затратив Действие Перемещения.

ОПУТАННОСТЬ

- Вы не можете перемещаться из клетки, занимаемой вами. Тем не менее, вы можете телепортироваться, и вы можете быть сдвинуты эффектами: *подтягивание, толкание, сдвиг*.
- Вы получаете -2 штраф ко всем броскам атаки.
- Вы предоставляете всем боевое преимущество против себя.

ЗАМЕДЛЕНИЕ

- Ваша скорость становится равна 2, если она была выше. Если вы получили это воздействие в процессе своего передвижения, вы должны остановиться, если к этому моменту уже переместились на 2 клетки или более.

ОГЛУШЕНИЕ

- Вы не можете использовать никакие действия. Если вы летели, вы немедленно падаете.
- Вы предоставляете всем боевое преимущество против себя.
- Вы не можете использовать фланг против цели, и ваши союзники не могут использовать его в паре с вами.

УДИВЛЕНИЕ

- Вы не можете использовать никакие действия.
- Вы предоставляете всем боевое преимущество против себя.
- Вы не можете использовать фланг против цели, и ваши союзники не могут использовать его в паре с вами.

БЕЗ СОЗНАНИЯ

- Вы без сознания и не воспринимаете окружающие вас события.
- Вы не можете использовать никакие действия.
- Вы предоставляете всем боевое преимущество против себя.
- Вы получаете -5 штраф ко всем своим защитах.
- Вы падаете, если это возможно.
- Вы не можете использовать фланг против цели, и ваши союзники не могут использовать его в паре с вами.

ОСЛАБЛЕНИЕ

- Когда вы наносите урон любой из своих атак, вы наносите только половину урона. Любой продолжительный урона или урон в результате эффекта не подвержен этому воздействию.



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Играя в данную Ролевую Игру, вы создаете игрового персонажа, действиями которого будете управлять только вы. В данной игре вы Гоблин. И если вы хотите быть кем-то другим, то вы можете быть только другим гоблином. Вы можете быть трусливым и героичным, худым или толстым, занудным или сварливым, проницательным или источающим ужасающий запах. Вариантов предостаточно. Многие черты характера, поведения, личностные качества, физические черты вы можете придумать сами, согласовав такой образ с Мастером Игры, для того чтобы созданный вами образ вписывался в рамки окружающего мира и настраивал вас и ваших друзей на совместную игру, а не препятствовал хорошей игре других участников.

Персонажи Смертны

Персонаж хоть и выдуманный вами, но в рамках мира гоблин, которого вы создали вполне себе смертен и это нужно учитывать. Слишком неосторожное поведение или нелепая случайность могут привести к смерти вашего персонажа. И для вас игра данным персонажем закончится. Такова суровая реальность гоблинов.

Гоблин?

Да, вы не ослышались. Вам предстоит играть гоблина. Возможно, вы уже немало знаете о гоблинах всех мастей, по книгам, фильмам, анекдотам, байкам друзей и по вашему буйному воображению. И что же из этого, правда? По большому счету всё! Гоблины бывают разные и, пожалуй, только вы, как игрок можете правильно описать именно вашего гоблина.

Впрочем, конечно, вам нужно некоторые основополагающие факты про этих существ, ведь ваш персонаж один из них!

Гоблины в этой игре – это полудикие племена, которые живут где придётся, но только не в цивилизованных и обжитых местах. В горах, на болотах, в лесной чаще, в таком буреломе, что ни один здоровый человек туда даже не сунется! Но то человек, а вы гоблин! Так что не удивляйтесь, что вы не живете в златном доме или дворце и не топчите каменные мостовые. Вернее, вы их топчите, когда с другими гоблинами совершаете налет на какой-нибудь городишко.

Гоблины не разбойники по своей натуре. Но это ничуть не мешает им нападать на всех и всякого, если они видят в этом свою выгоду или просто хорошую возможность. Наиболее разумные гоблины при этом мыслят здраво и не суются как ненормальные на строй латников с улюлюканьем, если это безнадежное дело. Однако, надо заметить, что чувство страха у них все-таки несколько притуплено (по сравнению с обычными людьми). Вероятно, этот фактор и толкает их во всякого рода авантюры. Часто опасные, но редко безнадежные.

Гоблинов не любят большинство других существ, единственное лишь с разной силой не любят. Одни просто не выносят их вида, другие готовы убивать их с пеной у рта, а многие, особенно малодушные бояться! И правильно делают! Вы гоблин, а это значит, что можете срезать с их пояса кошелек или обнести их дома в поисках наживы!

Гоблины не прихотливы в быту и в бою. Живя собственно на болотах особо не покапризничаешь, что, дескать, коряга под головой слишком твердая и спать на земле не слишком удобно. Напротив, гоблины отлично переносят все тяготы и в ситуации, которую простой человек счел бы суровым испытанием, гоблин чувствует себя комфортно. В бою же... в бою гоблин приучен драться тем, что есть у него с собой или под рукой. Он может сражаться мечом, кистенём, палкой, дубиной, обломком кочерги, булыжником или просто кулаками, если совсем все плохо. По сему, наивно думать, что гоблин с ржавым ковырлом в руках менее опасен, чем гоблин с добротной палицей! И тот, и другой могут здорово надавать по щам. Еще лучше они сделают это вместе и, как правило, вместе и делают! Среди гоблинов редко появляются безбашенные

герои-одиночки. Гоблин существо социальное, ему требуется общение с себе подобными. Нет, он могли бы общаться и с кем-то другим. Но, как правило, кто-то другой либо не переносит гоблина на дух, либо хочет убить, либо сожрать!

У гоблинов нет превосходящей степени сравнения. Ты либо воин, либо нет. Либо богат, либо нет, либо счастлив, либо нет. Гоблин не понимает, как один может быть более счастливым, чем другой, или один быть лучшим воином, чем другой. Да, вот такие вот дела. И как не доказывай, не поймет. Поэтому, наверное, гоблины и не выбираются из своего племенного строя и считают себя вполне счастливыми существами. Впрочем, веселье может стремительно меняться у гоблина на грусть и обратно. Ведь как вы понимаете, гоблин не может веселиться больше. Хорошо веселиться, стало плохо – грустит. Многие великие философы изучают этот аспект мироощущения гоблинов и спорят о нюансах и гипотетических выводах и измышлениях на эту тему до пены у рта со своими же коллегами, а иногда сами с собой (философы они такие!). Впрочем, об этом гоблины не думают и вряд ли вообще догадываются. А если и догадываются, то это безразлично.

Во многих других же аспектах гоблин один отличается от другого как день и ночь, или может быть напротив похож как две капли воды, только нос с бородавкой посolidней! В общем, какой гоблин именно ваш решать вам. Но отчасти в этом вам поможет данная книга и материал по созданию гоблина, что следует ниже!

Создай Своего Гоблина!

Таблица 1

Учитывай Свою Скорость

Если у вас нет никаких штрафов к скорости, ваша скорость: 6

Распредели Защиты

Распределите между вашими показателями Стойкости, Реакции, Воли: 13, 12, 11

Выбери Показатели

АС	15	14	13
Бонус Атаки	+3	+2	+4
Бонус Урона	+1	+5	+3
Хит-Поинты	21	24	27
Инициатива	+5	+3	+1

Итак, вы изучили правила игры и готовы создать своего персонажа. Конечно же, он будет гоблином! Во время прочтения правил, вы не могли не заметить, что у любого персонажа существует ряд параметров. Защиты, Хит-Поинты, бонусы к атаке и урону. Так вот, в этой игре, чтобы определить какие именно по величине будут у вас эти параметры достаточно посмотреть на таблицу 1, приведенную ниже. Используя ее, вы можете распределить указанные там цифры между вашими защитами: Стойкостью, Реакцией и Волей. Во второй части этой таблицы вы должны выбрать понравившуюся вам колонку с показателями других параметров вашего персонажа и отразить эти показатели в карте вашего персонажа.

Вот так легко и быстро, вы можете заполнить параметры вашего персонажа.

Далее вам необходимо определить, какие у вашего гоблина будут отличительные черты. Опираясь на эти черты, вы сможете лучше представить каков именно ваш гоблин, придумав для него дополнительные детали его образа. Кроме того, выбранная отличительная черта придаст индивидуальности вашему персонажу с точки зрения его возможностей. Эта черта предоставит вам как негативное свойство (ибо гоблин без изъяна не гоблин), так и выгоду, которая выразится в получение карты для вашего персонажа, которую он сможет использовать в бою.

Чтобы определить, какая именно отличительная черта у вашего гоблина и что она предоставляет, вам необходимо совершить бросок кубика d12 и согласно результату, по таблице 2 получить черту и её свойства. Конечно, вы можете выбрать черту направленно из списка этой таблицы, но случайное определение будет веселее и духе гоблина!



Брось d12

Таблица 2

d12	Отличительная Черта	Свойство	Получаемая Карта
1	Трусливый \ Юркий	Вы получаете -2 штраф к Воле	Юркий
2	Медлительный \ Прожорливый	Вы получаете -1 штраф к скорости	Прожорливый
3	Безрассудный \ Отважный	Вы предоставляете всем боевое преимущество	Отважный
4	Тощий \ Насмешливый	Всякий раз, когда противник попадает по вам одной из своих атак, совершите спас-бросок. Если он провален, вы падаете	Насмешливый
5	Неуклюжий \ Злобный	Вы получаете -2 штраф на броски атаки	Злобный
6	Слабый \ Подлый	Вы наносите только половину урона противнику, который не предоставляет вам боевого преимущества	Подлый
7	Зависимый \ Самоуверенный	Если в начале вашего хода в смежной клетке с вами нет другого гоблина, вы дезориентированы до начала вашего следующего хода	Самоуверенный
8	Старый \ Опытный	Ваш уровень хит-поинтов на 4 единицы ниже	Опытный
9	Безумный \ Героичный	Когда противник промахивается по вам одной из своих атак, вы дезориентированы до конца вашего следующего хода	Героичный
10	Болезненный \ Зловонный	Вы получаете -2 штраф к Стойкости	Зловонный
11	Уязвимый \ Мозучий	Вы получаете -1 штраф к АС	Мозучий
12	Нерешительный \ Коварный	Вы получаете штраф -4 к вашей Инициативе.	Коварный



Подлый

Настоящий Гоблин не слабак! Он просто изучает куда и как побольнее ударить!

По Желанию

Свободное Действие

Триггер: Вы попадаете одной из своих атак по противнику, который предоставляет вам боевое преимущество.

Цель: Противник, спровоцировавший триггер.

Эффект: Цель получает дополнительно 2d6 урона.

Юркий

Настоящий Гоблин не боится чужого ножа! Он просто предусмотрительно избегает получения неприятных ран!

По Желанию

Немедленная Реакция

Триггер: Противник совершает против вас атаку.

Цель: Вы

Эффект: Вы можете сместиться (shift) на 1 клетку.

Отважный

Настоящий Гоблин не может думать одновременно и о победе, и о выживании – я думаю о победе!

По Желанию

Свободное Действие

Триггер: Вы промахиваетесь одной из своих атак

Цель: Вы

Эффект: Вы совершаете бросок урона, но наносите только половину урона.

Насмешливый

Настоящий Гоблин может неплохо посмеяться, даже когда если не может похвастаться мышцами!

По Желанию

Малое Действие

Цель: Одно Существо Ближняя 5

Эффект: Цель отмечена (mark) до конца вашего следующего хода вами или одним из ваших союзников выбранным вами.

Специально: Вы можете использовать эту силу один раз в раунд.

Злобный

Настоящий Гоблин не промахивается, он наращивает силу неотвратимого удара!

По Желанию

Свободное Действие

Триггер: Вы попадаете одной из своих атак

Цель: Вы

Эффект: Вы совершаете бросок урона дважды, выбирая лучший результат.

Могучий

Настоящий Гоблин сильно бьет на дрожит за свою шкуру!

По Желанию

Свободное Действие

Триггер: Вы попадаете или промахиваетесь по противнику одной из своих атак

Цель: Противник, спровоцировавший триггер

Эффект: Если вы попадаете атакой, спровоцировавшей триггер, цель дополнительно падает. Если промахиваетесь, вы отталкиваете цель на 1 клетку.

Самоуверенный

Настоящий Гоблин не трусит! Он знает, что сила в количестве!

По Желанию

Свободное Действие

Триггер: Вы промахиваетесь одной из своих атак

Цель: Вы

Эффект: Вы можете перебросить броско атаки и принять новый результат.

Опытный

Настоящий Гоблин не стареет – он накапливает жизненный опыт!

По Желанию

Свободное Действие

Триггер: Вы предоставляете противнику боевое преимущество.

Цель: Вы

Эффект: Вы не предоставляете противнику, спровоцировавшему триггер боевое преимущество.

Зловонный

Настоящий Гоблин не воняет – он экзотично благоухает!

По Желанию

Свободное Действие

Триггер: Противник в клетке смежной с вами совершает атаку против вас или одного из ваших союзников.

Цель: Противник, спровоцировавший триггер

Эффект: Цель получает пенальти -3 на бросок урона.

Коварный

Настоящий Гоблин коварен! И даже если он не пряпак, он просто основательно все взвешивает!

По Желанию

Малое Действие

Цель: Одно Существо **Ближняя 1**

Эффект: Если в смежной с целью клетке находится ваш союзник, цель предоставляет вам и вашему союзнику боевое преимущество.

Прожорливый

Настоящий Гоблин не медлительный, он запасаает внутри себя пищу, чтобы пережить самые тяжкие испытания!

По Желанию

Малое Действие

Требование: У вас должна быть еда.

Цель: Вы

Эффект: Вы восстанавливаете 3 хит-поинта.

Специально: Вы можете использовать эту силу один раз в раунд.

Героичный

Настоящий Гоблин не безумен! Он просто радуется неудам врага! А его удача только его расслабляет!

По Желанию

Свободное Действие

Триггер: Один из противников падает по вам одной из своих атак.

Цель: Вы

Эффект: Вы получаете +4 бонус к вашему следующему броску атаки и урона на ваш выбор до конца вашего следующего хода.

После этого вам необходимо определить Призвание гоблина. По сути – это то, кто такой ваш гоблин – шаман, воин, или налетчик. Это его профессия, если к гоблину можно применить такое понятие. И это дополнительная возможность, которой он будет обладать в процессе игры. И снова вам будет необходимо совершить бросок кубика d12, чтобы определить свое Призвание. Конечно, вы и в этом случае можете не полагаться на волю судьбы и сами выбрать интересное вам Призвание. Но это может сократить ваше веселье – ведь вы гоблин! Сверьте полученный результат при броске кубика таблицей 3 и вы увидите, какими еще способностями вы будете обладать.



Брось d12

Таблица 3

d12	Призвание	Получаемая Карта
1	Воин	Воин
2	Налетчик	Налетчик
3	Страж	Страж
4	Вожак	Вожак
5	Лекарь	Лекарь
6	Шаман	Шаман
7	Маг	Фейерверк
8	Колдун	Колдун
9	Друид	Рой Насекомых
10	Вор	Вор
11	Охотник	Могучий
12	Метатель ножей	Метание



Вожак

Для Гоблина вести за собой других гоблинов дело привычное – к победе или краху!

По Желанию

Стандартное Действие

Цель: Одно Существо **Ближняя 1**

Атака: Бонус Атаки vs. AC

Попадание: 1d6 + бонус урона.

Эффект: Выбранный вами союзник может сместиться на расстояние до 3 клеток.

Охота

Гоблин прирожденный охотник. Главное точно попасть в цель, чтобы она далеко не убежала!

По Желанию

Стандартное Действие

Цель: Одно Существо **Дальняя 10**

Атака: Бонус Атаки vs. AC

Попадание: 1d8 + бонус урона и цель замедлена до конца вашего следующего хода.

Рой Насекомых

Гоблин любит жучков, паучков, мух и пчел. Потому что маленькие существа должны помогать друг другу!

По Желанию

Стандартное Действие

Цель: Все существа

Взрыв 1 Дальность 10

Атака: Бонус Атаки vs. Стойкость

Попадание: 1d4 + бонус урона.

Эффект: Цель получает -2 штрафа на броски атаки и не может смещаться, пока находится в зоне взрыва или до конца своего следующего хода.

Воин

Гоблин может быть умелым воином и смерть тому, кто встанет на его пути!

По Желанию

Стандартное Действие

Цель: Одно существо **Ближняя 1**

Атака: Бонус Атаки vs. AC

Попадание: 1d8 + бонус урона.

Промех: Бонус урона и вы можете оттолкнуть противника на 1 клетку.

Фейерверк

Всякий без исключения Гоблин любит устроить большой ШАНДАРАХ!

По Желанию

Стандартное Действие

Цель: Все существа

Взрыв 1 Дальность 10

Атака: Бонус Атаки vs. Стойкость

Попадание: Для каждой цели бросьте d4:

1. Цель получает 1d6 + бонус урона.
2. Цель ослеплена до конца вашего следующего хода.
3. Цель получает бонус урона и падает.
4. Цель дезориентирована до конца вашего следующего хода.

Лекарь

Гоблин знает, как калечить людей. А лечение это тоже самое, только наоборот!

По Желанию

Стандартное Действие

Цель: Один союзник **Дальняя 3**

Эффект: Цель восстанавливает 1d4+бонус урона хит-поинтов.

Специально: Все эффекты, влияющие на урон, влияют на количество восстанавливаемых хит-поинтов.

Колдун

Имп это переродившийся Гоблин, заслуживший это право за особые проказы!

По Желанию

Малое Действие

Эффект: В пределах 5 клеток от вас появляется имп. Он существует до конца вашего следующего хода. Он ходит после появления и использует ваши действия для своих действий.

1	Имп	М
---	-----	---

АС 10; Стойкость 9; Реакция 9; Воля 8
Скорость 5

Удар Импа (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо)

+Ваш бонус атаки vs AC

Попадание: 1d6 + ваш бонус урона.

Налетчик

Гоблин может умело пронестись мимо, оставив после себя боль и кровь!

По Желанию

Стандартное Действие

Цель: Одно существо **Ближняя 1**

Атака: Бонус Атаки vs. AC

Попадание: 1d8 + бонус урона.

Эффект: Вы можете использовать эту силу в любой момент, когда вы совершаете перемещение в течение вашего хода. К примеру, пройдя 3 клетки совершить атаку и продолжить в аше движение.

Метание

Гоблин бросает разные острые предметы ловко и метко, особенно если их нужно воткнуть в кого-то!

По Желанию - Оружие

Стандартное Действие

Требование: Вы должны использовать метательное оружие.

Цель: Одно или два существа

Ближняя 5

Атака: Бонус Атаки vs. AC

(две атаки)

Попадание: 1d4 + бонус урона.

Вор

Гоблин — это смекалка. А гоблин-вор — это еще и умение напакостить противнику так, чтобы другой гоблин мог нанести неожиданный удар.

По Желанию

Стандартное Действие

Цель: Одно существо **Ближняя 1**

Атака: Бонус Атаки vs.AC

Попадание: 1d6 + бонус урона и цель предоставляет боевое преимущество одному из ваших союзников на ваш выбор до конца вашего следующего хода.

Шаман

Гоблин всегда может призвать на помощь силу предков и своих богов, если он шаман.

По Желанию

Стандартное Действие

Цель: Один противник **Дальняя 5**

Атака: Бонус Атаки vs.Воля

Попадание: Цель получает штраф к урону до конца вашего следующего хода равно бонусу в вашего урона.

Промех: Вы можете выбрать одного союзника гоблина не дальше чем в 5 клетках от вас. Он получает бонус ко всем броскам атаки до конца вашего следующего хода равно бонусу вашей атаки.

Страж

Нередкий гоблин готов защищать других гоблинов рьяно, словно родная мать.

По Желанию

Стандартное Действие

Цель: Одно существо **Ближняя 1**

Атака: Бонус Атаки vs.AC

Попадание: 1d6 + бонус урона.

Эффект: Все ваши союзники до конца вашего следующего хода, когда находятся в соседней клетке с вами, получают +2 бонус ко всем защитам.

Вот так гоблин у вас получается! Чувствуете привкус приключений, которые без сомнения вас ждут? Нужно добавить еще один штрих к образу вашего персонажа, который, без всякого сомнения, пойдет на пользу!

Вы должны раскрыть Суть вашего гоблина. Если это и не фундаментальная личность, то весьма весомый отпечаток на всей судьбе вашего персонажа. Вы можете быть проклятым или пройти множество передряг и иметь за спиной ужасы пережитого. Вы вновь должны совершить бросок d12 (обещаем это в последний раз) и сверить результат с таблицей 4. В ней вы найдете Суть вашего гоблина, которая обеспечит вам также особенное преимущество, которое вы также сможете использовать в процессе игры.





Брось d12

Таблица 4

d12	Суть	Краткое Описание	Получаемая Карта
1	Весь в Шрамах	Вас так и тянет в самую гущу событий. Конечно же, вас не раз кололи, резали, били. И ваше тело украшает много разных шрамов. Это гордость и почет! Это ваше самое выгодное вложение!!!	Пугающий Вид
2	Дух Покровитель	Вам время от времени является или слышится дух покровитель – он предупреждает об опасности, иногда просто треплется с вами. Со стороны это выглядит как разговор умалишённого с самим собой. Но безумие не редкость среди гоблинов и может быть, оно разговаривает с вами.	Внутренний Голос
3	Приносящий Удачу	Про вас говорят, что вы приносите удачу. Наверное, так и есть. Правда этой удачей пользуется кто угодно только не вы. Но для гоблина и это, нормально.	Приносящий Удачу
4	Отпрыск Мелкого Божка	Вы чрезвычайно горды тем, что вы потомок бога. Пусть это, и совершенно мелкий божок в масштабах мироздания, у которого возможно и сил-то, что управлять одним болотом. Божок-жаба. Божок-червь. Или еще кто подобный, случайно урвавший крупичку божественной власти.	Сила Божка
5	Непоседа	Вас все время тянет куда-то сбегать, куда-то заглянуть и сидеть на месте вам порой невозможно. Этот непоседливый образ жизни со скаканием по болотным кочкам с форсированием всякого рода буреломов и опасных животных на своем пути учит быть решительным и крайне пронырливым.	Непоседа
6	Спящая Ярость	В тихом омуте черти водятся! И если вас разозлить, то вы определенно срываетесь с цепи, брызгая слюной и улюлюкая вы забываете об опасности и неистово хохоча показываете свою дикую силу.	Спящая Ярость
7	Подопытная Крыса	Раньше вы были в плену у какого-то мага, который ставил на вас свои эксперименты, испытывал снадобья, зелья, заклинания. В итоге вы пропитались магией насквозь, и порой, потеряв контроль от удара врага, может что-то произойти	Дикая Магия
8	Набожный	Вы истинно верующий. Все что угодно вы описываете как деяние духов, их волю и проявление. Вы и сами в это верите и другие объяснения для вас вздор. И не понятно духи вам порой помогают или просто вам везет.	Молитва Духам
9	Убийца	Эти мерзкие людишки, эльфишки и прочие просто сводят с ума. Вечно мешают жить гоблину. Их стоит всех перебить. Им самим, наверное, так будет лучше	Расправа
10	Песенник	По меркам гоблинов вы талант! Вы сочиняете много разных песенок, которые нравятся гоблинам. Другие же сочтут ваш голос ужасающим. Но гоблины в восторге.	Песенка
11	Опоссум	Вы в совершенстве овладели навыком прикинутьсядохлым. Это помогает гоблину отвязаться от врага, заставшего врасплох, а после накинуться неожиданно на него.	Притвориться Дохлым
12	Искатель Приключений	Как с гуся вода! Ваша жажда приключений и охота сунуть нос в неприятности настолько огромны, что вам кажется всякая невзгода нипочем!	Невзгоды Нипочем

Пугающий Вид

И у обычного гоблина улыбка похожа на зверский оскал. А ваш вид так и вовсе может вселять страх, как образ дикого беспощадного зверя!

На Бой

Малое Действие

Цель: Одно существо, по которому вы попали одной из своих атак в текущем ходу.

Эффект: Цель получает -2 штраф на все броски атаки (спас-бросок). И вы можете оттолкнуть цель на расстояние до 2 клеток.

На Бой

Цель: Одно существо, по которому вы попали одной из своих атак в текущем ходу.

**Внутренний
Голос**

Голос в вашей голове вопит об опасности. Не прислушаться глупо. Ведь он в вашей голове.

На Бой

Немедленное Прерывание

Условие: Противник, имеющий против вас боевое преимущество, совершает против вас атаку.

Эффект: Вы не предоставляете боевое преимущество противнику, указанному в условии. Если противник находится в соседней с вами клетке, вы можете совершить бросок атаки. Если результат выше его броска атаки, противник получает -4 штрафк броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Голос в вашей голове вопит об опасности. Не прислушаться глупо. Ведь он в вашей голове.

На Бой

Условие: Противник, имеющий против вас боевое преимущество, совершает против вас атаку.

**Приносящий
Удачу**

Так получилось, что вы ходячий талисман для ваших друзей и соратников, и они охотно этим пользуются.

На Бой
Немедленная Реакция
Условие: Один из ваших союзников промахивается одной из своих атак.
Цель: Один союзник **Дальность 10**
Эффект: Цель можете перебросить бросок атаки, указанный в условии.
Специально: Эту способность может активировать только союзник, указанный в условии, затрачивая ваше действие (если это еще возможно). Вы сами не можете задействовать эту способность.

На Бой

Условие: Один из ваших союзников промахивается одной из своих атак.

Цель: Один союзник **Дальность** 10
Эффект: Цель можете перебросить
бросок атаки, указанный в условии.

Сила Божжа

Как следует поднапружившись, вы можете выдвинуть из себя проявление силы божжа.

На Бой

Малое Действие

Цель: Вы

Эффект: бросьте d4:

1. Вы получаете 1d6+4 временных хит-поинтов.
2. Вы получаете +4 бонус ко всем броскам урона до конца вашего следующего хода.
3. Вы получаете 4 сопротивляемость урону до конца вашего следующего хода.
4. Выберете вариант из представленных выше.

Как следует поднатужившись, вы можете выдавить из себя проявление силы божка.

На Бой

Малое Действие

Цель: Вы

Эффект: бросьте d4:

1. Вы получаете 1d6+4 в временных хит-поинтов.
2. Вы получаете +4 бонус ко всем броскам урона до конца в вашего следующего хода.
3. Вы получаете 4 сопротивление урону до конца в вашего следующего хода.
4. Выберете в вариант из представленных выше.

Быстро куда-то прошмыгнуть или наоборот улизнуть, если прошмыгнул не туда, для гоблина может быть важно.

На Бой

Действие Перемещения

Цель: Вы

Эффект: Вы можете сместиться на расстояние до 5 клеток. Или же альтернативно вы можете переместиться на расстояние, не превышающее в вашей скорости игнорируя эффекты трудноподходимой территории.

Гоблин — это неистовый дикарь. Даже если он уже превозмог это внешне, внутри него все равно спит маленький зубастый зверь!

На Бой

Свободное Действие

Условие: Вы становитесь раненым.
Цель: Вы

Эффект: Вы получаете -2 штрафа на все защиты до конца боя. Кроме того, вы получаете 5 временных хит-поинтов и +4 бонус ко всем броскам урона и +2 бонус к броскам атаки до конца боя.

«У-у-у-у-у! ПППССС!»

На Бой

Свободное Действие

Условие: Вы становитесь раненым

Цель: Вы

Эффект: бросьте d4:

1. Случайный противник дезориентирован до конца в вашего следующего хода.
2. Случайный противник получает 1d8+бонус урона.
3. Случайный союзник и случайный противник меняются местами.
4. Выберете один из трех эффектов

Специально: Вы не можете не применить эту карту.

Только в деревянном камне есть сила, только
в сухой воде есть жизнь! Духи помогите мне!

На Бой

Малое Действие

Цель: Вы

Эффект: В начале каждого вашего хода до конца боя совершайте спас-бросок. Если он успешен, вы получаете +2 бонус ко всем броскам атаки до начала в вашего следующего хода. Если провален, -2 штраф ко всем броскам урона до конца в вашего следующего хода.

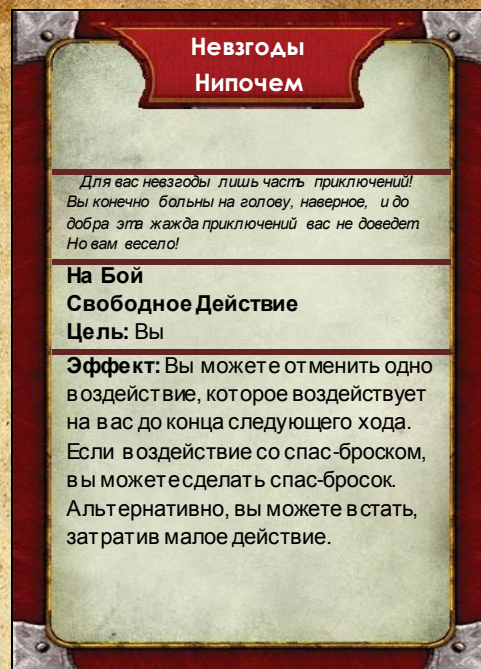
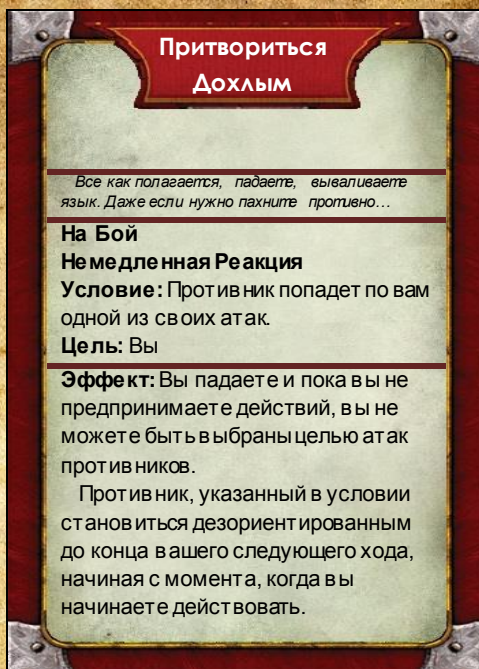
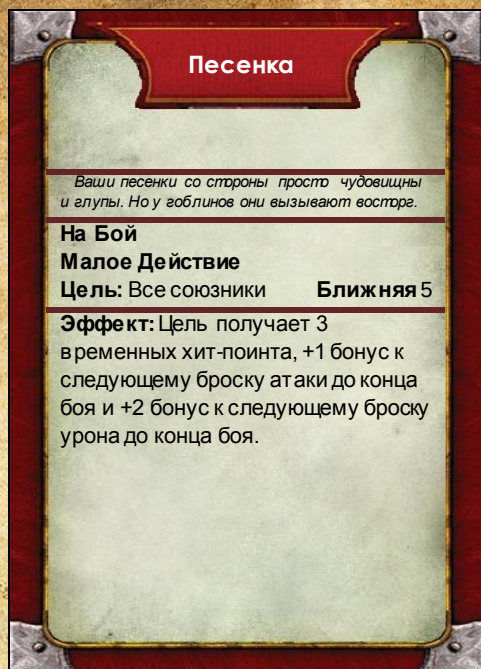
«Иди сюда большая мерзкая пакость. Сейчас я сделаю тебе немножечко больно».

На Бой

Малое Действие.

Цель: Одно существо **Ближняя 1**

Эффект: Если цель миньон, она умирает. Если цель обычное существо, вы получаете +2 бонус ко всем броскам атаки против цели до конца вашего следующего хода.



Поздравляем! Ваш гоблин готов! Правда, он прекрасен? Ну, или же ужасен, если вам так больше нравится? В любом случае вы готовы к приключениям! Еще раз проверьте, что вы заполнили все поля вашей карты персонажа, все карты, которые вы должны были получить от вашей отличительной черты, призвания и вашей сути у вас на руках, и вы понимаете, как они действуют. Если возникли сомнения, обратитесь к правилам данной книги еще раз или попросите помощи у Мастера Игры в разъяснении действия ваших карт.

Колода Гоблина

В игре существует колода карт, общая для всех игроков-гоблинов. Перед началом боя Мастер Игры перетасовывает эту колоду и кладет на стол рубашкой вверх. В начале каждого боя каждый игрок берет из колоды по несколько карт. Мы рекомендуем брать по три карты. Но возможно ваш Мастер Игры сочтет, что разумно брать от 2-ух до 4-ёх карт. Игрок может использовать их в течение боя. В конце боя все эти использованные или неиспользованные карты втасовываются обратно в колоду, и колода перетасовывается. Каждую карту, что вы взяли из колоды в начале боя можно использовать только один раз за бой. За счет того, что каждый бой у каждого игрока на руках будут разные карты из колоды, стиль его боя будет немного отличаться от предыдущего, что позволит сохранять небольшую интригу в начале боя.



Это Бомба!

В кармане у гоблина нет-нет да и заваляется какая-нибудь славная бомбочка или фейерверк припрятанные до лучших дней!

На Бой

Стандартное Действие

Атака: Бонус Атаки vs. Реакция

Взрыв 1 Дальность 5

Цель: Все существа

Попадание: 2d6 + бонус урона. До конца вашего следующего хода эта зона заполняется дымом. Все существа в не этой зоны получают маскировку против тех, кто в этой зоне до тех пор, пока они в ней.

Гоблины, Вперед!

Раз от раза в любом из гоблинов может проснуться великий лидер. Беда гоблинов в том, что этот лидер также быстро и засыпает

На Бой

Малое Действие

Цель: Вы и все гоблины союзники.

Эффект: Цель получает +2 бонус ко всем броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Кураж

Возможно, фанатично горящие глаза гоблина – это то, что ты увидишь последним. Особенно если гоблин поймал кураж!

На Бой

Свободное Действие

Цель: Вы

Эффект: Вы можете использовать вашу карту Призывания, используя Малое Действие.

Я убью тебя!

Кровожадность гоблинов часто преувеличивают. Но часто и преуменьшают!

На Бой

Малое Действие

Цель: Одно Существо Ближняя 10

Эффект: Цель отмечена вами до конца боя. Вы получаете +4 бонус ко всем броскам урона против цели до конца боя.

Отменная Реакция

Реакция гоблина порой как у кошки. Особенно когда он отчаянно хочет жить!

На Бой

Немедленная Реакция

Триггер: Противник наносит вам урон, используя одну из своих атак.

Цель: Вы

Эффект: Вы падаете, и получаете половину урона, спровоцировавшего триггер.

Упертость Кабана

Гоблин это не запуганный крестьянин. Его часто не так просто убить!

По Желанию

Немедленная Реакция

Триггер: Противник наносит вам урон, и ваши хит-поинты опускаются до 0 или ниже.

Цель: Вы

Эффект: Ваши хит-поинты становятся равными 1. Вы можете совершить базовую атаку против противника, спровоцировавшего триггер, как свободное действие.

Жажда Крови

Гоблин подобно злобному волку, ликует когда видит кровь своего врага!

На Бой

Немедленная Реакция

Триггер: Вы попадаете по противнику одной из своих атак, в результате чего он становится раненым.

Цель: Вы

Эффект: Вы получаете временные хит-поинты равно 1/4 от вашего максимального количества хит-поинтов.

Ответный Удар

Гоблин никогда ничего не прощает и никогда не оставит удар врага без ответной оплаты!

На Бой

Немедленная Реакция

Триггер: Противник попадает по вам одной из своих атак.

Цель: Вы

Эффект: Вы можете использовать вашу силу Призывания.

Безумные Гоблины

Никогда не знаешь, когда могут напасть гоблины, появившись, казалось бы, невест откуда!

На Бой

Стандартное Действие

Эффект: В пределах 2 клеток от вас появляются два безумных гоблина, которые воюют на вашей стороне. И ими управляет Мастер.

1 Безумный Гоблин М

Инициатива + 0 **Внимательность +1**
АС 10; Стойкость 9; Реакция 9; Воля 8
Скорость 5

Безумный Удар (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1 (одно существо) +3 vs AC
Попадание: 3 урона.

Выдержка

Гоблин способен преодолеть на своем пути все что ему встретится!

На Бой

Немедленное Прерывание

Триггер: На вас воздействует эффект, который длится до конца следующего хода.

Цель: Вы

Эффект: Данный эффект не воздействует на вас.

Настойчивость

Гоблин может быть настолько настойчивым и неутомимым, что это частенько путают с занудством.

На Бой

Свободное Действие

Триггер: Вы промахиваетесь одной из своих атак.

Цель: Вы

Эффект: Вы получаете +4 бонус к броску атаки в вашей следующей атаке до конца боя.

Матёрый Удар

Иногда удар гоблин может быть таким сильным, что сам гоблин нанесящий его искренне удивляется.

На Бой

Свободное Действие

Триггер: Вы наносите урон с помощью в ашей силы Призвания.

Эффект: Вы наносите удвоенный урон.

Боевая Раздача

Хочешь жить, умей вертеться и раздать всем врагам поровну. Никого не обделив вниманием.

На Бой

Стандартное Действие

Атака: Бонус Атаки vs. AC

Взрыв 1

Цель: Все противники

Попадание: 1d10 + бонус урона.

Обезвредить

Гоблин понимает что иногда лучше выбить из противника весь дух и положить на обе лопатки, чем пытаться резать и колоть.

На Бой

Свободное Действие

Триггер: Вы попадаете по противнику своей силой Призвания

Цель: Вы

Эффект: Вы не наносите урон силой, спровоцировавшей триггер. Вместо этого цель падает и дезориентирована до конца в ашего следующего хода.

Прошмыгнуть

Гоблин маленький, шустрый и крайне подвижный. А значит легко найдет лазейку, чтобы прошмыгнуть мимо кого-либо.

На Бой

Малое Действие

Цель: Вы

Эффект: Вы можете сместиться на расстояние до 3 клеток.

Легко Отделался

Гоблину часто везет. Бывает удар, который неизбежно должен снести пол головы всего лишь оцарапав ухо.

На Бой

Немедленная Реакция

Триггер: Противник наносит вам урон.

Цель: Противник, спровоцировавший триггер

Эффект: Цель совершает бросок урона дважды и выбирает худший результат.

Чудовищный Оскал

Гоблин талантлив настолько, что порой от вида его звериного оскала и людоедской морды человек впадает в панику.

На Бой

Малое Действие

Атака: Бонус Атаки vs. Воля

Ближняя 1

Цель: Одно существо

Попадание: Цель отталкивается на количество клеток равно скорости цели и цель -2 пенальти на броски атаки до конца в ашего следующего хода.

Легко Оступиться

Иногда проклятия гоблинов, сказанные со злости работают правда очень слабо и возможно это всего лишь случайность.

На Бой

Немедленная Реакция

Триггер: Противник попадает по вам одной из своих атак.

Цель: Противник, спровоцировавший триггер.

Эффект: Цель отталкивается на 1 клетку и падает.

Неубиваемый

Гоблина конечно можно убить, но иногда он очень неплохо сопротивляется всем попыткам смерти заграбастать его.

На Бой

Свободное Действие

Триггер: Вы становитесь раненым

Цель: Вы

Эффект: До конца боя вы восстанавливаете 2 хит-поинта в начале каждого вашего хода, если на данный момент вы ранены.

Ты нарвался!

Не обижай гоблина, он может разозлиться!

На Бой

Немедленная Реакция

Триггер: Противник попадет по вам одной из своих атак, в результате чего вы становитесь раненым.

Цель: Вы

Эффект: Вы получаете 5 временных хит-поинтов и +4 бонус к броскам урона до конца вашего следующего хода.

Держать Удар

Влезая в гушу боя, гоблин должен быть готов драться как бешеный, не замечая нападок противников.

На Бой

Малое Действие

Цель: Вы.

Эффект: Вы получаете 5 сопротивления ко всему урону до конца вашего следующего хода.

На Помощь!

Гоблин не боится звать на помощь другого гоблина, особенно если прилечет. И каждый гоблин готов ринуться на защиту собрата!

На Бой

Немедленная Реакция

Триггер: Противник останавливается в соседней с вами клетке и совершает против вас атаку.

Цель: Один ваш союзник.

Эффект: Цель может переместиться на расстояние не больше своей скорости и использовать силу Призывания против вас или противника, спровоцировавшего триггер.

Перестановка

Гоблины хорошо понимают друг друга. И если в ком-то проснулся стратег – он неизбежно реализует это.

На Бой

Стандартное Действие

Цель: Вы и ваши союзники гоблины

Эффект: Цель может сместиться на расстояние до 4 клеток.

Брутальная Атака

Даже чрезмерная вера в свои силы может помочь гоблину реализовать потенциал, которого у него никогда и не было!

На Бой

Свободное Действие

Триггер: Вы наносите противнику, который предоставляет вам боевое преимущество, урон одной из своих атак.

Цель: Противник, спровоцировавший триггер

Эффект: Цель получает дополнительно 1d6 урона и цель падает.

Неожиданное Удивление

Встречи с гоблинами могут быть столь неожиданными, что некоторых это может заставить врасплох.

На Бой

Свободное Действие

Цель: Одно существо

Эффект: Цель получает наихудший результат инициативы, несмотря на ее результат и дезориентирована в течение ее первого хода.

Обманка

Гоблин хитер и проворен. Многие дураки думая, что загнали гоблина в угол, на деле сами оказались в ловушке.

На Бой

Немедленное Прерывание

Триггер: Противник, имеющий против вас боевое преимущество, совершает против вас атаку.

Цель: Противник, спровоцировавший триггер

Эффект: Цель не получает боевое преимущество против вас против вас до конца вашего следующего хода. Вместо этого вы получаете боевое преимущество против него до конца вашего следующего хода.

Бросить Вызов

Храбрости гоблинам не занимать. У некоторых она граничит с откровенной глупостью и безрассудством.

На Бой

Малое Действие

Цель: Одно существо **Ближняя10**

Эффект: Цель получает -4 штрафа на все броски атаки против ваших союзников до конца вашего следующего хода.

Заразная Неудача

Гоблины приносят неудачу. Такое поверье блуждает по пам, по сям. Главное, что неудачу это не приносит самим гоблинам!

На Бой

Свободное Действие

Триггер: Противник промахивается по вам одной из своих атак

Цель: Противник, спровоцировавший триггер

Эффект: Цель ослаблена до конца своего следующего хода.

Мелкий и Незначительный

Для гоблина порой проще прикинуться мелким и незначительным, чем выдумывать из себя великого война и внести в битву перелом, хотя в глазах врага это будет незначительно.

На Бой

Малое Действие

Цель: Вы

Эффект: До конца вашего следующего хода никто не может вас выбрать в качестве цели своей атаки, только если это не атака *Взрывом* или *Волной*, которые обязательно включают в себя и другие цели.

Намертво Вцепиться

Если выдумаете что видели все самое страшное, значит вам в волосы еще не вцеплялся намертво гоблин!

На Бой

Малое Действие

Атака: Бонус Атаки +2 vs. Стойкость Ближняя 1

Цель: Одно существо

Попадание: Цель схвачена вами. Пока цель схвачена, она дополнительно опутана. Пока цель схвачена вами, вы не провоцируете атаку при возможности от цели.

Круши-Ломай!

Гоблину свойственно чувство разрушения. Чувство того, как это прекрасно. И оттого легко подхватывает общее настроение зовущее крушить и ломать.

На Бой

Малое Действие

Цель: Вы и все гоблины союзники.

Эффект: Цель получает +3 бонус ко всем броскам урона до конца вашего следующего хода.

Я спасу тебя!

Гоблин всегда радует за жизнь другого гоблина.

На Бой

Немедленное Прерывание

Триггер: Противник попадает по одному из ваших союзников одной из своих атак наносит урон.

Цель: Противник, спровоцировавший триггер

Эффект: Вы перемещаетесь на 5 клеток в клетку соседнюю с целью. Если это сделано, союзник, спровоцировавший триггер получает +2 бонус к защитам против атаки и получает только половину урона в случае попадания атаки цели..

Охота

Гоблин в душе охотник. Когда инстинкт преследования одолевает его, он превращается в упорного охотника.

На Бой

Малое Действие

Цель: Одно существо Ближняя 10

Эффект: Вы получаете +2 бонус к броскам атаки против цели до конца боя.

Стальной

У некоторых гоблинов черепушка крепкая как сталь или камень.

На Бой

Немедленное Прерывание

Триггер: Противник наносит вам урон.

Цель: Вы

Эффект: Вы не получаете урон, спровоцировавший триггер. Вместо этого вы дезориентированы до конца вашего следующего хода.

Жестокая Смерть

О кровожадности гоблинов ходят настоящие легенды. Иногда они имеют основание.

На Бой

Свободное Действие

Триггер: Вы наносите противнику урон, в результате которого его хит-поинты опускаются до 0 или ниже.

Цель: Все противники

Эффект: Цель в пределах 10 клеток от противника, спровоцировавшего триггер, получает -2 пенальти на все броски атаки до конца вашего следующего хода. Противники, находящиеся в пределах 3 клеток также дезориентированы до конца вашего следующего хода.

Зов Победы

Когда гоблины чувствуют запах победы, они стремятся к ней еще больше!

На Бой

Свободное Действие

Триггер: Вы наносите противнику урон, в результате которого его хит-поинты опускаются до 0 или ниже.

Цель: Ваш союзник гоблин.

Эффект: Цель может использовать свою силу Призывания.



РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ СЮЖЕТА

Данная игра может быть адаптирована под любой сюжет. Это может быть короткое приключение, с сюжетом о диких гоблинах и их племенных трудностях, традициях. Это может быть приключение с эпическим размахом о героях, которые спасают королевство или даже мир... о которых мир никогда не узнает.

Впрочем, рекомендуем любой сюжет не наполнять драматическим смыслом. Сюжет должен быть легким, ненавязчивым, дурачливым, забавным, возможно иногда балансирующим на грани фарса. Не стоит делать игру, исполненную сакрального смысла, посвященную философским вопросам добра и зла. Все должно быть легко и просто.

Помните, гоблины — это не приключенцы, они скорее злые, чем добрые. Но в их понимание их поступки не являются злыми. Грабеж, мародерство, запугивание — это скорее игра и весело. Для гоблинов это нормально. Подходите к построению сюжета с этой точки зрения.

У гоблинов много врагов. Фактически весь окружающий мир — это враги для гоблинов. Даже другие гоблины могут быть их врагами. Так что поиск противников не должен быть трудностью для вас.

Если вы делаете продолжительную кампанию, разбивайте её на небольшие отрезки-приключения, с логическими концовками. Данная игра направлена на быстрое развитие сюжета и веселое время проведение.

Когда вы не уверены в чем-то, обратитесь к проверке действий! Установите уровень сложности для задачи, как вам кажется справедливый конкретно в данном случае и пусть игрок совершит проверку на успех задуманного. Хочет влезть на елку — пусть лезет. Хочет прыгнуть на врага, зацепившись за люстру — дайте такую возможность. Можете на ходу пофантазировать, что будет при провале проверки действий и при успехе.

Поддержите полет фантазии игроков, поддерживайте их начинания и идеи. Не говорите, что чего-то сделать нельзя, если это не ломает сюжет, и напротив будет выглядеть красиво и изящно. Игроки и Мастер должны играть вместе, а не против друг друга.



Волшебные Предметы

В процессе испытаний, которые выпадут на долю гоблинов в приключениях, Мастер Игры может награждать их особыми вещами, которые имеют волшебную силу и разумеется, могут пригодиться странствующим гоблинам. Карты Волшебных Предметов хранятся у Мастера, и только он решает, выдать их или нет. Например, в процессе осмотра логова огра, можно найти вещи, которые принадлежали тем, кого он съел. А в хижине лесного колдуна также могут найтись какие-то интересные штучки. Карты описывают либо волшебные предметы, которые можно использовать постоянно, носить на себе, и их описание построено также, как и описание других карт. А есть также такие карты, описывающие вещи одноразового применения. Выпил зелье, и нет его. Такие вещи легко распознать по содержащейся в карте записи «Одноразовая». Это значит, что после использования, такую карту нужно вернуть Мастеру.

Как правило, Мастер выдает такие волшебные вещи всем – то есть ваши персонажи нашли волшебный предмет. Но вот кто им будет владеть, у кого он будет храниться – это решают игроки. Возможно, нескольким персонажам гоблинам он будет полезен. И уже задача игроков разобраться между собой – кому достанется эта вещь.

Зелье Лечения
Легких Ран

Маленькая бутылочка или склянка с мутной жидкостью – на вкус, как и всякое лекарство – орянь!

Одноразовая
Малое Действие
Цель: Вы

Эффект: Вы восстанавливаете 1d4+3 хит-поинтов.

Сумка Полезных
Вещей

Выглядит, как правило, как потертая дорожная сумка. На самом деле, колдовство делает ее бездонной и там валяется куча всяких вещей. Уму непостижимо, как они там оказались.

По Желанию
Малое Действие
Цель: Вы

Эффект: Вы можете вытащить из сумки какую-то простую вещь: огниво, лопату, кружку, шляпу, веревку и пр. Бросьте d6. Выбросив 3 и меньше вы вытаскиваете этот предмет (если Мастер не против). Если 4 и выше – вы не вытащите из сумки это предмет в следующие 24 часа.

Обжора Обжор

Огромный стальной песак вождя! Зависть всех гоблинов! Он острый и тяжелый. Режет и кромсает просто дивно!

По Желанию
Свободное Действие
Цель: Вы

Эффект: Если вы сражаетесь Обжорой Обжор, вы получаете +1 бонус на все броски атаки для совершения ближних атак.

Зелье Огненного
Дыхания

Хорошее зелье, для любителя кого-нибудь поджечь! Весело горит!

Одноразовая
Малое Действие
Цель: Вы

Эффект: Вы можете совершить следующую атаку до конца вашего следующего хода:

На Бой
Стандартное Действие
Цель: Все существа
Ближняя Волна 3
Атака: Бонус Атаки vs. Реакция
Попадание: 1d6+4 урона. Цель получает 5 урона в конце своего следующего хода.

Кольцо
Лазания

Простое колечко и высеченными паучками. И не лень кому-то было вырезать их...

По Желанию
Свободное Действие
Цель: Вы

Эффект: Вы получаете +4 бонус ко всем проверкам действий для того, чтобы лазать или взбираться куда-то.

Склянка
Дым-Отравы

Эту банку лучше не открывать. Убийственная, вонь застилает голову кружиться, а вас не переставая кашлять, в попытках вытолкнуть эту вонь из себя.

Одноразовая
Стандартное Действие
Цель: Все существа
Взрыв 1 Дальность 5
Атака: Бонус Атаки vs. Стойкость
Попадание: Цель дезориентирована и ослаблена до конца вашего следующего хода.

Крысиный Мешок

Грязный мешок заколдован. Из него можно вытряхнуть крайне полезную крыску!

На Сцену
Малое Действие
Цель: Вы

Эффект: В соседней клетке с вами появляется крыса, которая сражается за вас, используя свои действия

1 Крыса М
*Инициатива +4 Внимательность +3
АС 9; Стойкость 10; Реакция 12; Воля 9
Скорость 5*

Крысиный Укус (СТАНД) – По Желанию
Атака: Ближн. 1(одно существо) +3 vs AC
Попадание: 3 урона.

Склянка Комаров-Зомби

Мутная стеклянная баночка. Тихо жужжит и в ней копошится рой дохлых комаров. Великое шаманство! Заговоренные комары. Своему обладателю они несут силы, которые выпьют у своей жертвы.

Одноразовая
Стандартное Действие
Цель: Все существа
Взрыв 1 Дальность 5
Атака: Бонус Атаки vs. Стойкость

Попадание: 1d4+1 урона. Цель получает -2 на все броски атаки до конца вашего следующего хода. Вы получаете 1d4+1 временных хит-поинтов, если нанесен урон хотя бы одному существу.

Палка Тухлой Жабы

Кривая палка с крепко привязанной жабьей тушкой. Довольно высохшей тушкой. Гоблин-маги заложили в неё мозучие заклятия несварения желудка, которым можно наградить своих врагов.

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Одно сущ **Дальность 10**
Атака: Бонус Атаки vs. Стойкость

Попадание: Цель получает 1 урон и ослаблена до конца вашего следующего хода.

Промач: Цель получает -2 на все броски урона до конца вашего следующего хода.

Зелье Свирепой Ярости

Малюсенький пузырек. Там не больше нескольких капель. И правильно. Даже этого хватит чтобы повернуть в бешеную ярость. Больше количество наверное просто разорвет

Одноразовая
Малое Действие
Цель: Вы

Эффект: Вы получаете +4 бонус ко всем броскам атаки до конца вашего следующего хода. А затем еще раз +4 бонус ко всем броскам атаки до конца вашего следующего следующего хода.

Банка с Чем-То Слизким

Банка выглядит замызганной и похоже в ней все испортилось. Впрочем, даже если это и так, то она может быть крайне полезна, учитывая что жижа в ней вязкая и маслянистая.

Одноразовая
Малое Действие
Цель: Все существа
Взрыв 1 Дальность 5

Эффект: В области взрыва появляется скользкая зона до конца сцены. Каждое существо начинающее ход в зоне или входящее в нее, должно совершить спас-бросок. Если проваливает его, то падает.

Проклятая Кукла

Старая тряпичная кукла из мешковины. Она недобро улыбается нарисованным ртом. Втыкая в нее иголку или нож можно сделать больно, кому захочешь.

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Одно Сущ **Дальность 5**

Эффект: Цель должна совершить спас-бросок. Если проваливает его, то падает и дезориентирована до конца вашего следующего хода. Если проходит успешно, то получает -2 пенальти ко всем броскам атаки до конца вашего следующего хода

Ключ от Ничего

Довольно массивный старый ключ. Кажется, он такой древний что замков таких уже и не делают

На Бой
Малое Действие

Эффект: Вы выбираете одну из соседних клеток с вами и клетку в пределах 6 клеток от вас. Между этими клетками до конца боя установлен проход. Существо, заходящее в одну из этих клеток сразу оказывается в другой из этих двух клеток. Вы можете закрыть проход используя малое действие, находясь в соседней клетке с одним из квадратов по этим эффектом.

Мешок Недоразумений

Открой мешок и увидишь, что будет!

По Желанию
Малое Действие

Эффект: Бросьте d6:
1. Случайный противник получает 1d4+1 урона.
2. Случайный союзник дезориентирован до конца вашего следующего хода.
3. Случайный противник падает.
4. Случайный противник и случайный союзник ослеплены до конца вашего следующего хода.
5. Случайный противник и союзник меняются местами.
6. Ничего не происходит.

Пуф Камень

Прекрасная вещь! Пуф! И вот вы уже в другом месте!

Одноразовая
Немедленное Прерывание
Триггер: Происходит любое действие.
Цель: Вы

Эффект: Вы телепортируетесь на расстояние до 4 клеток.

КАРТЫ ПРОТИВНИКОВ

В данной игре против ваших персонажей гоблинов может выступать множество разных противников. Для удобства, все они реализованы в виде карт, которые содержат описание их статистик и способностей.

Противники, так же, как и персонажи, имеют такой же набор действий и воюют по тем же правилам.

Противники бывают обычные и миньоны. Особенность противников миньонов в том, что у них всегда 1 хит-поинт и на них не воздействует эффект промаха от любой атаки, будь то воздействие или урон. Во всем прочем они идентичны обычным противникам.

Карты Противников читать должно легко.

Показатель максимального количества хит-поинтов противника

Название Противника

Показатель хит-поинтов, когда противник становится раненым. Если указано «М». Это значит, что противник миньон.

В данных полях приводятся название его способностей и различных атак. Какое действие требуется для их использования и как часто противник может ими пользоваться. Если указано только название, значит этот эффект постоянно воздействует на противника и не требует активации.

В данном блоке указываются: Бонус к проверке Инициативы противника, бонус к его внимательности, скорость и показатели его защит

В данных полях приводятся эффекты черт противника, раскрываются условия использования его атак, с указанием типов атак, возможных целей, дальности, эффектов попадания и пр. Также могут приводиться эффекты, которые может воспроизвести противник, затратив на это какое-либо действие.

Могут встретиться довольно могущественные противники. Описание таких противников может занимать 2-3 карты. Однако это означает, что их сила, как правило, равно силе 2-3 противников обычных.

18	Кузнец	9
Инициатива +0 Внимательность +1 АС 12; Стойкость 10; Реакция 10; Воля 10 Скорость 6		
Разогреваемый как Горн		
Когда Кузнец ранен, он получает +2 бонус на атаку и урон.		
Удар Молотом (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно существо) +3 vs АС		
Попадание: 1d6+3 урона. Цель совершает спас-бросок. Если проваливает, то падает.		
Кулачище (РЕАКЦ) – По Желанию		
Условие: Противник в соседней клетке промахивается своей атакой по Кузнецу.		
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs Стойк.		
Попадание: 2 урона и цель дезориентирована до конца следующего хода Кузнеца.		

Рекомендации для Противников

Данная игра содержит в себе не плохую тактическую составляющую. И хоть сама игра в целом может проходить в режиме озорства, бой может быть вполне тактическим и это разнообразит игру, добавляет ей интереса. По этой причине к созданию боевой сцены готовьтесь как Мастер заранее. Каждый из противников обладает своими способностями и тактическими уловками. Как, впрочем, и персонажи игроков. Умело комбинируя противников можно сыграть хороший, и интересный тактический бой, который каждый раз будет отличаться от предыдущего, благодаря умениям противников, их количеству и соотношению в бою.

КРЕСТЬЯНЕ



С этими все просто! Кричат – визжат. Особенно их бабы, когда завидят даже одного завалающего гоблина! И гоблины не столько боятся крестьян, сколько их визгу – скорее бы его прервать и обчистить их домики. Деревенские конечно не богаты и добра хорошего для гоблина там не шибко густо, но уметючи порывишись носом по их подвалам, да чуланам можно отыскать что-нибудь красивое, блестящее и интересное.

Лучше всего все делать ночью – ночью они спят. Пока визиги-писки – вы уже все обчистите. Но если их много и в руках острые предметы – вилы там или тяпки огородные – это они явно обиделись и могут гоблин отвесить по первое число!

1	Селянин	М
Инициатива +0 Внимательность +1 АС 10; Стойкость 9; Реакция 9; Воля 8 Скорость 6		
Смелая Толпа		
Селянин получает +1 бонус на броски атаки за каждого союзника в бою.		
Поднять на Вилы		
Селянин получает +3 бонус урона против противника, если в соседней клетке с ним есть еще два союзника Селянина.		
Удар Вилами (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно существо)+0 vs AC Попадание: 3 урона.		

14	Крестьянин	7
Инициатива +2 Внимательность +2 АС 11; Стойкость 10; Реакция 10; Воля 8 Скорость 6		
Смелая Толпа		
Крестьянин получает +1 бонус на броски атаки за каждого союзника в бою.		
Сельская Стая		
Крестьянин получает боевое преимущество против противника, если в соседней клетке с ним есть еще два союзника Крестьянина.		
Удар Вилами (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно существо)+0 vs AC Попадание: 1d4+2 урона.		

12	Собака	6
Инициатива +3 Внимательность +4 АС 11; Стойкость 10; Реакция 11; Воля 9 Скорость 6		
Укус (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно сущ.)+3 vs AC Попадание: 1d4+3 урона.		
Злобный Рык (МАЛОЕ) – 1 раз в ход		
Условие: В соседней клетке с собакой только один противник.		
Атака: Ближн. 1(одно сущ.)+3 vs Воля Попадание: Цель получает -2 штраф на все броски атаки против собаки или пока находится в соседней клетке с ней до конца ее следующего хода.		
Команда Фас (РЕАКЦ) – По Желанию		
Условие: Крестьянин тратит малое действие в свой ход н «Команда Фас».		
Атака: Ближн. 1(одно сущ.)+3 vs Стойк. Попадание: 3 урона и цель схвачена.		

18	Кузнец	9
Инициатива +0 Внимательность +1 АС 12; Стойкость 10; Реакция 10; Воля 10 Скорость 6		
Разогреваемый как Горн		
Когда Кузнец ранен, он получает +2 бонус на атаку и урон.		
Удар Молотом (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно существо) +3 vs AC Попадание: 1d6+3 урона. Цель совершает спас-бросок. Если проваливает, то падает.		
Кулачище (РЕАКЦ) – По Желанию		
Условие: Противник в соседней клетке промахивается своей атакой по Кузнецу.		
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs Стойк. Попадание: 2 урона и цель дезориентирована до конца следующего хода Кузнеца.		

1	Селянка	М
Инициатива +0 Внимательность +1 АС 10; Стойкость 9; Реакция 9; Воля 8 Скорость 6		
Смелая Толпа		
Селянин получает +1 бонус на броски атаки за каждого союзника в бою.		
Удар Утварью (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно существо) +0 vs AC Попадание: 2 урона.		
Обморок (ПРЕРЫВ) – По Желанию		
Условие: Противник наносит урон этой Селянке.		
Эффект: Селянка не получает урон, вместо этого падает без сознания до конца боя. Кроме того, один выбранный ею селянин, крестьянин или кузнец может совершить стремительную атаку, на противника у казанного в условии.		

12	Староста	6
Инициатива +0 Внимательность +3 АС 10; Стойкость 8; Реакция 8; Воля 12 Скорость 6		
Воодушевление Старосты		
Все Селяне, Селянки, Крестьяне и Кузнецы в бою получают +1 к броскам атаки, пока жив Староста.		
За Деревню! (СТАНД) – По Желанию		
Цель: Два Союзника Дальность: 10 Эффект: Цель (не собака) может совершить стремительную атаку на выбранных старостой противников.		
Гоните Их! (СТАНД) – По Желанию		
Цель: Все союзники Дальность: 10 Эффект: Цель (не собака) может переместиться на расстояние до 4 клеток!		

ЗВЕРИ ЛЕСНЫЕ



Звери лесные опасны! У них бивни и когти, и большой вес, что делает их грозным противником для гоблина. В расчет не берем зайцев, ежей и прочих – они корм!

10	Кабан	5
Инициатива +2 Внимательность +2 АС 11; Стойкость 12; Реакция 10; Воля 10 Скорость 6		
Удар Бивнями (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно существо) +3 vs AC Попадание: 1d6+2 урона.		
Стремительный Разбег (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно существо) +5 vs AC Попадание: 1d6+4 урона. Эффект: Кабан может переместиться до совершения атаки на расстояние до 6 клеток, но только по прямой.		
Сеирепый (РЕАКЦ) – По Желанию		
Условие: Кабан становится раненым. Эффект: Кабан получает +4 бонус к всем броскам урона до конца боя, а также 8 в временных хит-поинтов.		

14	Лось	7
Инициатива +2 Внимательность +2 АС 12; Стойкость 12; Реакция 10; Воля 10 Скорость 6		
Смелая Толпа		
Крестьянин получает +1 бонус на броски атаки за каждого союзника в бою.		
Сельская Стая		
Крестьянин получает боевое преимущество против противника, если в соседней клетке с ним есть еще два союзника Крестьянина.		
Удар Вилами (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно существо) +0 vs AC Попадание: 1d4+2 урона.		

22	Медведь	11
Инициатива +3 Внимательность +4 АС 12; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 11 Скорость 6		
Укус (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs AC Попадание: 1d4+3 урона.		
Злобный Рык (МАЛОЕ) – 1 раз в ход		
Условие: В соседней клетке с собакой только один противник.		
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs Воля Попадание: Цель получает -2 штраф на все броски атаки против собаки или пока находится в соседней клетке с ней до конца ее следующего хода.		
Команда Фас (РЕАКЦ) – По Желанию		
Условие: Крестьянин тратит малое действие в свой ходн «Команда Фас».		
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs Стойк. Попадание: 3 урона и цель схвачена.		

ВОЛКИ

Это страшные зверюги! Клыки –ВО! Когти –ВО! Волк не деревенская шавка – гоблин при встрече со стаей таких может легко стать закуской. Потому стоит придерживаться правила – навались на них только большой толпой! Волки быстрые и бесстрашные, в стае сильные! Лучшие держаться от них подальше. С другой стороны, гоблин в волчьей шкуре смотрится красиво! Но если пойдешь на охоту за волчьей головой, убедись, что не забыл дома свою собственную. Потому как без головы и думать нечем – а не подумав волка не завалить.



14	Волк	7
Инициатива +3 Внимательность +4 АС 12; Стойкость 10; Реакция 12; Воля 10 Скорость 7		
Хищная Стая		
Волк получает +1 бонус к урону за каждого любого союзного волка.		
Волчий Укус (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно существо) +4 vs AC Попадание: 1d4+4 урона. Если в соседней клетке с целью есть еще один волк, цель падает.		
Оскал (ПРЕРЫВ) – По Желанию		
Условие: Противник совершает атаку при возможности по волку. Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +5 vs Воля Попадание: Цель не может совершить атаку при возможности.		

20	Матёрый Волк	10
Инициатива +4 Внимательность +5 АС 13; Стойкость 11; Реакция 13; Воля 11 Скорость 7		
Хищная Стая		
Матёрый Волк получает +1 бонус к урону за каждого любого союзного волка.		
Сцапать (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно существо) +4 vs AC Попадание: 1d6+4 урона. Матёрый волк можете сместиться на расстояние до 3 клеток и притянуть на такое же расстояние цель.		
Вой и Прыжок (РЕАКЦ) – По Желанию		
Условие: Противник наносит урон любому волку и тот становится раненым. Эффект: Матёрый Волк может совершить стремительную атаку на противника у казанного в условии.		

28	Древний Волк	14
Инициатива +4 Внимательность +5 АС 13; Стойкость 11; Реакция 13; Воля 11 Скорость 7		
Хищная Стая		
Древний Волк получает +1 бонус к урону за каждого любого союзного волка.		
Могучий Зверь		
Древний Волк не падает.		
Разорвать (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно существо) +4 vs AC Попадание: 1d6+6 урона. Цель схвачена и получает 5 урона в начале каждого хода Древнего Волка, если не освободится.		
Зов Стаи (РЕАКЦ) – По Желанию		
Условие: Древний Волк становится раненым. Эффект: Все союзные волки получают +3 бонус к броскам атаки до конца следующего хода Древнего Волка.		



Тупые-тупые-тупые гоблиноеды! Ненавидим их!!! Всех до одного! С их ростом понятно, что и мозгов не надо. Силища и рост помогают набить брюхо. И гоблинами в том числе. Не сожрут, так раздавят на потеху. Ей богу, как жука какого-то!

С этими нужно держать ухо востро! Увидишь такого громилу – текай, коли дорога шкура! Текай и зови других гоблинов – вместе может завалите этого громилу! Тут главное, чтоб один был. Да и тупой... А если умный попадется... О-о-о-о, все! Либо быстро что-то сообразите, либо он от вас мокрого места не оставит! Умный огр наколдует и с колдунством вас и схарчит! Без хитрости такую тушу не забороть. Их даже людишки бояться и без своих пижам, блестящих на встречу с такими ничем не выходят! Ведь умный огр почему умный – потому что у него две головы! С двумя любой дурак умным будет! И коли головы две – жрать любит в два горла – так что гоблин для него еда в первую очередь!

38	Тупой Огр	19
Инициатива +1 Внимательность +1 АС 11; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 10 Скорость 7		
Разбегаются Глаза		
Тупой Огр дезориентирован в всякий раз, когда в соседних клетках с ним трое и более противников.		
Мах Дубиной (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 2(одно существо) +5 vs АС Попадание: 1d10+4 урона и цель отталкивается на 4 клетки. Если цель отталкивается в клетку, занятую существом, это существо получает 1d4 урона и падает.		
Вбить в землю (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 2(одно сущ.) +5 vs АС Попадание: 1d10+4 урона и цель падает и дезориентирована до конца следующего хода Тупого Огра.		

74	Огр Шаман 1\2	37
Инициатива +2 Внимательность +3 АС 12; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 12 Скорость 7		
Двухголовый		
Огр Шаман не может стать дезориентированным.		
Взмах Дубины (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 2(одно существо) +5 vs АС Попадание: 1d10+4 урона и цель сдвигается на 4 клетки.		
Кровавый Знак (СТАНД) – Перез. 4 5 6		
Требование: Огр Шаман наносит себе или Тупому Огру в соседней клетке 5 урона.		
Атака: Взрыв 3 Дальн 10 (все противник) +4 vs Воля		
Попадание: 1d6+6 урона и цель ослаблена (спас-бросок) и получает -2 пенальти на броски атаки (спас-бросок).		

Огр Шаман 2\2	
Создание Огня (СТАНД) – Перез. 4 5 6	
Атака: Взрыв 1 Дальн 10 (все существа) +4 vs Реакция	
Попадание: 2d6+4 урона огнем.	
Промех: Половина урона.	
Жажд Крови (МАЛОЕ) – 1 раз в ход	
Цель: Одно существо	Ближняя 5
Эффект: До конца следующего хода Огра Шамана цель совершает бросок урона дважды, выбирая лучший.	
Кровь в головы (РЕАКЦ) – 1 раз в бой	
Условие: Огр Шаман становится раненым.	
Эффект: Огр Шаман может совершать Стандартное Действие дважды в свой ход пока ранен.	

ЛЕСНЫЕ ЭЛЬФЫ

Хозяева лесов, как они себя называют! Ну, гоблины и не претендуют – им и болот хватает, пещер, дремучих чащ, где эльфам якшаться нет никакого удовольствия! Но надменности и важности этим длинноухим эльфишкам не занимать! Ни малейшего уважения к гоблинам не проявляют. Хотя кажется, они ни к кому его не проявляют, но к гоблинам особенно! Сколько гоблинских голов утыкано стрелами этих длинноухих! И не сосчитать!

Запомни – их лучники стреляют о-го-го! Напичкают любого стрелами! А те колдуньи и вовсе держаться стоит подальше – заморочат голову так, что против своих же обратит пришедших к ней гоблинов. Да еще и лечит как заправской гоблинский лекарь!

Милые только их летающие козявки – прыг-скок с грибочка на грибочек! Такостливые правда! Их пыль душит голову похлеще тех грибов, по которым они скачут! Но ловить их – это удовольствие! Только если рядом нет эльфов – раз их и в клетку!



1	Грибная Фея	М
Инициатива + 4 Внимательность +3 АС 14; Стойкость 9; Реакция 13; Воля 11 Скорость 1; Полет 5		
Крошечный Мотылек		
Грибная Фея получает +4 бонус к защитам против атак при возможности.		
Дурман-Пыль (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs Воля Попадание: Цель дезориентирована до конца следующего хода Грибной Феи.		
Исцеление (МАЛОЕ) – 1 раз в ход		
Эффект: Грибная фея восстанавливает 1 хит-поинт одному существу в соседней клетке с ней.		
Искра Жизни (РЕАКЦ) – На Бой		
Условие: Грибная Фея умирает Эффект: Выбранное грибное феи существо восстанавливает 1 хит-поинт.		

16	Эльфийский Охотник	8
Инициатива + 5 Внимательность +5 АС 13; Стойкость 11; Реакция 13; Воля 11 Скорость 6		
Лесной Воин		
Эльфийский охотник получает маскировку, пока находится в соседней клетке с деревом.		
Выстрел (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Дальняя. 10(одно сущ.) +5 vs АС Попадание: 1d6+3 урона и цель замедлена до конца следующего хода эльфийского охотника. Если цель уже была замедлена, она обездвижена до конца следующего хода.		
Друг за Друга (РЕАКЦ) – По Желанию		
Условие: Противник совершает атаку против союзника Эльфийского Охотника. Атака: Дальняя. 10(одно сущ.) +5 vs АС Попадание: 1d6+3 урона		

18	Эльфийская Колдунья	9
Инициатива + 3 Внимательность +4 АС 13; Стойкость 10; Реакция 13; Воля 14 Скорость 6		
Очарование (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Дальн. 10(одно сущ.) +4 vs Воля Попадание: Цель подчинена до конца следующего хода Эльфийской Колдуньи.		
Промак: Цель дезориентирована до конца следующего хода Эльфийской Колдуньи.		
Родной Лес (ДВИЖ) – 1 раз в ход		
Эффект: Эльфийская Колдунья может сместиться на расстояние до 4 клеток, если она на территории леса.		
Исцеление (МАЛОЕ) – 1 раз в ход		
Эффект: Эльфийская Колдунья или одно существо в пределах 3 клеток с нее восстанавливает 1d4+2 хит-поинта.		

РАЗБОЙНИЧЬЯ ШАЙКА

Вроде люди как люди, но воняет от них обычно почище, чем от самого грязного гоблина! Спутанные волосы, гнилые зубы – все как мы любим! Разбойники, как их зовут людишки промышляют грабежом! То есть отбивают хлеб у честных гоблинов! И почему-то нипочем не желают делиться! Шныряют себе по лесам возле дорог, где людишки с добром развезжают, отбирают и тащат к себе – не то в дом, не то в нору! Но подчас добра там видимо-невидимо! Как водится, сторожат они свою избушку с гоблинским добром, ну которое они вместо гоблинов разворовали, исправно. Жадные они до ужаса видать!



1	Молодой Разбойник	М
Инициатива + 4 Внимательность +3 АС 13; Стойкость 11; Реакция 12; Воля 10 Скорость 6		
Улюлюкающий (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +4 vs АС Попадание: 3 урона и цель получает -2 на следующий бросок атаки до конца следующего хода Молодого Разбойника, если в соседней клетке с целью есть еще один Разбойник.		
Арбалет (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Дальн. 10 (одно сущ.) +4 vs АС Попадание: 3 урона.		
Упрямость (РЕАКЦ) – По Желанию		
Условие: Молодой Разбойник умирает. Атака: Ближн. 1 или Дальн 5 (одно сущ.) +4 vs АС Попадание: 3 урона.		

16	Страшный Разбойник	8
Инициатива + 4 Внимательность +5 АС 13; Стойкость 11; Реакция 12; Воля 11 Скорость 6		
Наглый Гнилозуб		
Противники в соседних клетках от Страшного Разбойника не могут смещаться, пока они в соседних с ним клетках.		
Удар Дубиной (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно существо) +4 vs АС Попадание: 1d6+2 урона.		
Разбой (РЕАКЦ) – 1 раз в ход		
Условие: Противник промахивается своей атакой по Страшному Разбойнику. Эффект: Страшный Разбойник может использовать силу Удар Дубиной или совершить стремительную атаку.		

18	Атаман Разбойников	9
Инициатива + 4 Внимательность +5 АС 14; Стойкость 12; Реакция 12; Воля 11 Скорость 6		
Свист Атамана		
До тех пор, пока Атамана Разбойников жив, все его противники в соседних клетках с которыми есть, как минимум два союзника Атамана получают -2 пенальти на все броски урона.		
Тесак Атамана (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +4 vs АС Попадание: 1d6+4 урона. Промак: Цель падает.		
Команда (МАЛОЕ) – 1 раз в ход		
Эффект: Два союзника Атамана Разбойников могут сместиться на расстояние до 3 клеток.		

ОРКИ

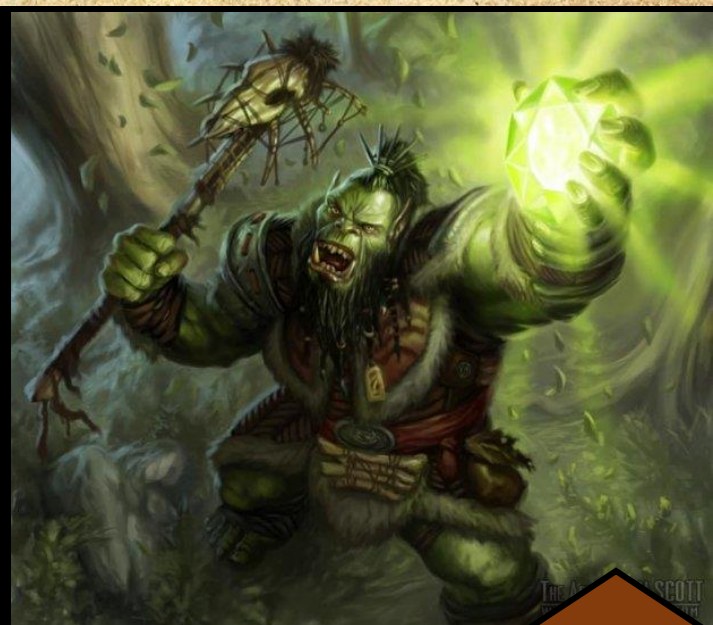
Глупые людишки полагают, что орки — это старшие братья гоблинов... что-то не заметно, если честно. Оркам дай волю, так они гоблинов будут на спор бросать — кто дальше забросит. И особо весело, если в дупло побросать гоблинов там, ну или об камень какой. Нашли, видите ли забаву! А эти дылды зеленые и в ус не дуют — думают, что большинство гоблинов либо игрушки, которыми удобно швыряться, либо те, кого можно задарма заставить в доме убирать и харчи варить, предварительно конечно посадив на цепь!

Нет уж — к лешему таких братьев! И группа отважных гоблинов может доказать, что не хуже орков! Главное не поодиночке! Это вообще девиз гоблинов: Навались всей кучей! А то эти дылды здоровые, сильные и упертые, да еще с большими острыми тесаками! Так что задумаете иметь дело с этими переростками — запаситесь тем, чем можно отбиться от их «братской любви». А то зашибут!

20	Орк Варвар	10
Инициатива +4 Внимательность +1 АС 10; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 9 Скорость 6		
Толстокожий		
Орк Варвар получает на 2 урона меньше от каждого получения урона.		
Могучий удар (СТАНД) — По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +4 vs АС Попадание: 1d10+3 урона.		
Боевая Ярость (РЕАКЦ) — На Бой		
Условие: Орк Варвар становится раненым. Эффект: Орк Варвар получает бонус +3 к броскам атаки и урона.		
Берсерк (РЕАКЦ) — На Бой		
Условие: Хит-поинты Орка варвара опускаются до 0 или ниже. Эффект: Орк Варвар получает 10 временных хит-поинтов.		

26	Могучий Орк	13
Инициатива +3 Внимательность +3 АС 12; Стойкость 13; Реакция 12; Воля 10 Скорость 6		
Толстокожий		
Орк Варвар получает на 2 урона меньше от каждого получения урона.		
Грозный Удар (СТАНД) — По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно существо) +5 vs АС Попадание: 1d8+3 урона. Цель либо падает, либо получает дополнительно 4 урона, по выбору цели.		
Удар На Отмаш (РЕАКЦ) — 1 раз в ход		
Условие: Противник попадает своей атакой по Могучему Орку. Атака: Ближн. 1(одно существо в условии) +5 vs АС Попадание: 5 урона и цель отталкивается на 4 клетки и падает.		

24	Орк Шаман	14
Инициатива +2 Внимательность +5 АС 12; Стойкость 12; Реакция 12; Воля 13 Скорость 6		
Толстокожий		
Орк Варвар получает на 2 урона меньше от каждого получения урона.		
Злые Духи (СТАНД) — По Желанию		
Атака: Ближн. Взрыв 5(все противн.) +4 vs Воля		
Попадание: 1d4+1 урона Цель беспомощна (спас-бросок). Промех: Цель беспомощна до конца следующего хода Орка Шамана.		
Жажда Крови (МАЛОЕ) — 1 раз в ход		
Эффект: Все союзники Орка Шамана теряют по 1 хит-поинты и получают +2 бонус ко всем броскам атаки до конца следующего хода Орка Шамана.		



ВОЛШЕБНИКИ

А эти, между прочим, вообще не от мира сего! Сидят в своих башнях над листочками ветхими и трясутся над ними как над какой-то ценностью! И их лучше не злить. Они как пчелы – пока не трогаешь, как правило, не ужалят. Но может выйти так что-либо рожей ты не вышел, либо манерами, либо вообще тем, что ты на пути попался. И запросто поджарят пятки.



Есть, конечно, среди этих книжных заучек и шушера пугливая, которая только и может иногда что напыжиться и бахнуть разочек. Ну, может, одного гоблина ленивого прикончат, но на том и все – расторопней будь и сладишь с таким запросто. А может и вовсе ткнешь по голове, пока он разинув рот пялиться на тебя будет. Лучше ты его, чем он тебя!

1	Ученик Чародея	М
Инициатива +2 Внимательность +3 АС 11; Стойкость 10; Реакция 10; Воля 11 Скорость 6		
Коллективная Магия		
В конце каждого хода Ученика Чародея, он добавляет 1 единицу магии Облаку Магии.		
Кулак Воздуха (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Дальн. 10 (одно сущ.) +4 vs Стойк. Попадание: 3 урона и цель падает. Промех: 1 урон и цель отталкивается на 1 клетку.		
Иллюзия (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1 или Дальн 5 (одно сущ.) +4 vs Воля Попадание: Цель предоставляет боевое преимущество в сем противникам до конца следующего хода Ученика Чародея		

18	Волшебник	9
Инициатива +2 Внимательность +4 АС 12; Стойкость 10; Реакция 11; Воля 12 Скорость 6		
Коллективная Магия		
В конце каждого хода Волшебника, он добавляет 1 единицу магии Облаку Магии.		
Взрыв Огня (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Взрыв 1 Дальн 10 (все сущ.) +4 vs Реакция Попадание: 1d6+4 урона.		
Удар Молнии (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Дальн 10 (одно сущ.) +4 vs Стойк. Попадание: 1d6+4 урона и цель дезориентирована и замедлена до конца следующего хода Волшебника.		

22	Маг	11
Инициатива +2 Внимательность +4 АС 13; Стойкость 11; Реакция 11; Воля 13 Скорость 6		
Коллективная Магия		
В конце каждого хода Мага, он добавляет 2 единицы магии Облаку Магии.		
Холодный Луч (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Дальн. 10(два сущ.) +5 vs Стойк. Попадание: 1d6+6 урона и цель замедлена до конца следующего хода Мага. Промех: Клетка, занимаемая целью и все соседние становятся труднопроходимой территорией до конца боя.		
Мерцание (ПРЕРЫВ) – 1 раз в ход		
Условие: Маг получает урон. Эффект: Маг получает только половину урона.		

1	Облако Магии 1\3	М
Инициатива --- Внимательность --- АС --; Стойкость --; Реакция --; Воля -- Скорость --; Неуязвимо		
Накопитель Магии		
Облако Магии накапливает единицы магии добавляемые ему. Любой, кто может добавить туда единицы магии (далее цель) может их использовать как действие, указанное в описании сил облака магии. Само Облако действиями не обладает.		
Телепортация (ДВИЖ) – По Желанию		
Требование: Необходимо потратить 1 единицу магии Облака Магии. Эффект: Цель телепортируется на расстояние до 6 клеток.		

Облако Магии 2\3
Щит Силы (ПРЕРЫВ) – По Желанию
Условие: Противник попадает одной из своих атак по цели Требование: Необходимо потратить 1 единицу магии Облака Магии. Эффект: Цель перебрасывает бросок атаки с пенальти -2.
Вихрь (СТАНД) – По Желанию
Требование: Необходимо потратить 3 единицы магии Облака Магии. Атака: Взрыв 2 Дальн 10 (все сущ.) +5 vs Стойкость Попадание: 1d6+6 урона. Цель сдвигается на расстояние до 4 клеток. Совершает спас-бросок. Если проваливает, то падает. Промех: Половина урона и цель сдвигается на расстояние до 2 клеток.

Облако Магии 3\3		
Стрела Магии (МАЛОЕ) – По Желанию		
Требование: Необходимо потратить 1 единицу магии Облака Магии. Эффект: Одни противник в пределах 10 клеток получает 3 урона.		
Призыв Духа (СТАНД) – По Желанию		
Требование: Необходимо потратить 2 единицы магии Облака Магии. Эффект: В пределах 5 клеток от цели появляется 2 Духа Воздуха союзных цели		
1	Дух Воздуха	М
Инициатива +0 Внимательность +1 АС 11; Стойкость 9; Реакция 11; Воля 10 Скорость 5		
Удар Ветра (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs Стойк. Попадание: 4 урона и цель отталкивается на 1 клетку.		

Но таких пугливых чаще всего выдает молодость – человеческа прыщавый.

А вот чем больше морщин и седин у чудесника, тем больше шанс, что он тебя в землю втопчет. Не сам конечно – он то сухостой чаще всего. А вот волшебством своим, как пить дать!

Впрочем, если один, то можно и потягаться. Но по одному такие не часто ходят. А то! За шкурку, свою сморщенную дрожат! И правильно! У этих часто много диковинок в карманах и сумках, которые любому гоблину будут кстати!

Увидишься с такими – не жди пока разойдутся в колдовстве своем – ибо, чем дальше, тем страшнее! Либо дай деру, либо бей по башке, пока из нее все мысли не выскочат!



ЦЕРКОВНИКИ

Жрецы людшек – это нечто! Одни святоши зуют о мире во всем мире, другие за мир во всем мире лихо рубят головы. А третьи с миром отпевают тех, кого зарубили за мир и проклинают тех, кто их мир почему-то не принял. Неудивительно, что людшки, так суетливы и вечно несчастны – у них же все так запутано!

Но мудрые гоблины заметили, что людшки все время носят в храмы своих жрецов всякого рода богатства и подношения. Неудивительно, что жрецы ратуют за мир – не хотят, чтобы их обчистили до нитки! Но гоблины не такие. Они тоже за мир, но с радостью обчистят храмы – заберут, что плохо лежит. Но эти церковники похлеще разбойников свое добро стерегут. И мало его тащить из храма – они же вдогонку пустятся – важно еще добро унести так далеко, чтобы не догнали и не нашли. Гоблины умеют, конечно, схорониться, но и церковники своего не упустят и за мир, и за свое добро они порубят на кусочки кого угодно! Чего уж говорить о гоблинах!



1	Священник	М
Инициатива +1 Внимательность +1 АС 11; Стойкость 10; Реакция 10; Воля 11 Скорость 6		
Молитва (СТАНД) – По Желанию		
Эффект: Союзник Священника в соседней с ним клетке восстанавливает 3 хит-поинта.		
Благословение (СТАНД) – По Желанию		
Эффект: Союзник Священника получает +2 бонус к броскам атаки и урона.		
Обет Мира (ПРЕРЫВ) – По Желанию		
Условие: Противник попадает по Священнику одной из своих атак.		
Эффект: Священник совершает спас-бросок. Если он успешен, атака противника, спровоцировавшая триггер не попадает.		

20	Паладин	10
Инициатива +1 Внимательность +1 АС 16; Стойкость 13; Реакция 12; Воля 12 Скорость 6		
Защитник Веры		
Один выбранный Паладином союзник в соседней с ним клетке получает +2 бонус ко всем защитам пока он в этой клетке.		
Оружие Веры (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно существо) +5 vs AC		
Попадание: 1d8+4 урона и цель отмечена Паладином до конца его следующего хода.		
Вера на Крови (РЕАКЦ) – 1 раз в ход		
Условие: Противник наносит урон союзнику Паладина.		
Эффект: Паладин наносит дополнительно 1d6 урона при следующем попадании до конца боя.		

14	Клирик	7
Инициатива +1 Внимательность +2 АС 13; Стойкость 12; Реакция 10; Воля 13 Скорость 6		
Анафема (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 10 (одно сущ.) +4 vs Воля		
Попадание: Цель ослаблена (спас-бросок)		
Промак: Цель ослаблена до конца следующего хода Клирика.		
Длань Божья (РЕАКЦИ) – 1 раз в ход		
Условие: Союзник Клирика промахивается одной из своих атак.		
Эффект: Союзник клика перебрасывает бросок атак, спровоцировавший условие.		
Гнев Божий (РЕАКЦИ) – На Бой		
Условие: Клирик становится раненым.		
Эффект: До конца боя все противники Клирика предоставляют его союзникам боевое преимущество.		

ПАУКИ



Пауки большие и опасные! Тихие и голодные! У них есть их липкая паутина, которой они оплетают все вокруг и, вляпавшись в неё можно запросто не заметить, как сзади подкрадется здоровенный паучище, или на спину залезет ядовитый паучок поменьше. И тут нужно смотреть в оба глаза.

В общем, ничего приятного в их компании нет. Думают они в основном о еде... то есть о тебе... то есть о тебе в качестве еды – поэтому ни у одного гоблина наладить с ними мирные отношения не получалось. Съедали его раньше, чем он успевал привести все подготовленные доводы в пользу того, что нужно дружить.

14	Рой Пауков	7
Инициатива + 0 Внимательность +1 АС 10; Стойкость 11; Реакция 9; Воля 12 Скорость 6		
Рой		
Рой пауков занимает площадь равную взрыву 1 и может перемещаться через клетки занимаемые другими существами.		
Облепить Противника		
Рой пауков наносит дополнительно 1d4 урона существа, которые опутаны или лежат в клетке занимаемой роем пауков.		
Много Мелких Созданий		
Рой пауков получает на 3 урона меньше от любых атак, цель которых одно существо.		
Мелкие Укусы (СТАНД) – По Желанию		
Атака: (Все существа, в чьих клетках находится рой пауков) +3 vs Стойк.		
Попадание: 1d4+4 урона.		

20	Большой Паук	10
Инициатива + 2 Внимательность +2 АС 12; Стойкость 12; Реакция 9; Воля 10 Скорость 6		
Укус Жвалами (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно существо) +4 vs АС		
Попадание: 1d8+4 урона.		
Опутывание (МАЛОЕ) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +4 vs Реакция		
Попадание: Цель опутана, до момента пока не освободится.		
Утаскивание (МАЛОЕ) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно опутанное существо) +5 vs Стойк.		
Попадание: Большой Паук передвигается на расстояние не больше своей скорости. Цель перемещается вслед за ним.		
Промак: Как при попадании, но на половину скорости.		

1	Паучок	М
Инициатива + 1 Внимательность +1 АС 10; Стойкость 10; Реакция 11; Воля 9 Скорость 6		
Цепкие паучки		
Если существо хватает больше, чем один паучок, оно получает -1 penalty на проверку освобождения за каждого паучка, который схватил его.		
Запрыгнуть (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs Реакция		
Попадание: 3 урона и цель схвачена, однако, вместо стандартных эффектов она замедлена до тех пор, пока схвачена.		

5	Паутина	2
АС 8; Стойкость 10; Реакция 10; Воля --- Скорость 0		
Паутина		
Паутина занимает 1 клетку и передвижение через эту клетку стоит 2 единицы передвижения. То есть, чтобы переместиться из клетки с паутиной в соседнюю клетку нужно переместиться или сместиться на 2 клетки.		
Приклеиться (ПРЕРЫВ) – По Желанию		
Условие: Существо, не паук выходит из клетки занимаемой паутиной или совершает атаку, находясь в ней.		
Атака: Существо, указанное в условии +3 vs Стойк.		
Попадание: Цель опутана, до момента пока не освободится.		
Промех: Цель не может быть целью атаки		
Приклеиться данной и паутин в соседней клетке до конца его следующего хода.		

12	Ядовитый Паук	6
Инициатива +2 Внимательность +2 АС 12; Стойкость 12; Реакция 9; Воля 10 Скорость 6		
Усиление Яда		
Если Ядовитый паук попадает атакой Укус с ядом по существу, которая на тот момент уже либо замедлена, либо дезориентирована, цель дополнительно падает.		
Укус с ядом (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно существо) +3 vs АС		
Попадание: 1d4+1 урона и цель или замедленная или дезориентирована до конца следующего хода Ядовитого Паука на его выбор.		

КРЫСЫ

АААААА! Крыска! Одна крыска – добыча, еда и игрушка для гоблина! Много крысок – очень много крысок – гоблин для них еда!

Бей крыску, пока их мало, много крысок – держись подальше!



1	Крыса	М
Инициатива +3 Внимательность +4 АС 9; Стойкость 10; Реакция 12; Воля 9 Скорость 6		
Крысиный Укус (СТАНД) – По Желанию		
Атака: (Одно сущ.) +3 vs АС		
Попадание: 3 урона.		
Крысин Бой (ПРЕРЫВ) – По Желанию		
Условие: Противник совершает атаку против крысы.		
Атака: Ближн. 1(одно существо в условии) +3 vs Реакция		
Попадание: 3 урона.		

16	Стая Крыс	8
Инициатива +3 Внимательность +4 АС 10; Стойкость 11; Реакция 12; Воля 10 Скорость 6		
Рой		
Стая Крыс занимает площадь равную взрыву 1 и может перемещаться через клетки занимаемые другими существами.		
Навесить Стаю Крыс (СТАНД) – По Желанию		
Атака: (Все существа, в чьих клетках находится стая крыс) +4 vs Реакция		
Попадание: 1d4+3 урона и цель замедлена до конца следующего хода стаи крыс.		
Волна Крыс (РЕАКЦ) – По Желанию		
Условие: Замедленное существо в клетке занимаемой стаей крыс атакуют.		
Атака: (одно сущ. в условии) +4 vs Реакция		
Попадание: 1d4+3 урона и цель падает.		

ВЕДЬМИНО ЛОГОВО

24	Ведьма	12
Инициатива +3 Внимательность +3 АС 12; Стойкость 11; Реакция 10; Воля 12 Скорость 6		
Ведьмин Хохот		
Противники в соседних клетках с Ведьмой получают -2 пенальти к Воле.		
Сварить Чары (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближняя 10 (от Котла) (одно существо) +4 vs Воля		
Попадание: Цель сдвигается до 5 клеток и использует силу Призывания против выбранного Ведьмой существа.		
Перст Зла (СТАНД) – Перезарядка 5 6		
Атака: Ближн. 5 (одно сущ.) +4 vs Стойк.		
Попадание: 1d10+3 урона и цель сдвигается до 3 клеток и дезориентирована до конца следующего хода Ведьмы.		
Промак: Половина урона.		

18	Ведьмин Котел	9
Инициатива +2 Внимательность +2 АС 10; Стойкость 10; Реакция --; Воля --- Скорость ---		
Кипящая Сила		
Ведьма в пределах 3 клеток от Котла, получает +2 бонус на броски атаки.		
Ведьмино Вариво		
Все противники в пределах 5 клеток от котла, ослаблены.		
Кровь в котел (РЕАКЦ) – 1 раз в ход		
Условие: Существо, кроме Котла получает урон.		
Атака: Ближн. Взрыв 10 (все противн.) +5 vs Стойк.		
Попадание: 3 урона.		
Злой Котел (РЕАКЦ) – 1 раз в ход		
Условие: Существо попадает по Котлу одной из своих атак.		
Эффект: Цель получает 5 урона.		

12	Дух Зла	6
Инициатива +4 Внимательность +7 АС 12; Стойкость 10; Реакция 14; Воля 13 Скорость 6		
Дух		
Дух Зла получает только половину наносимого урона.		
Злить Котел (СТАНД) – По Желанию		
Эффект: Ведьмин Котел использует силу <i>Кровь в Котел</i> , как будто было выполнено условие.		
Поддержка Зла (РЕАКЦ) – По Желанию		
Условие: Ведьма в пределах 3 клеток промахивается одной из своих атак.		
Эффект: Ведьма, указанная в условии можете перебросить бросок атаки и принять новый результат.		

Зловредные Ведьмы! Для этих бородавочных гоблины лишь ингредиент в рецептах их зловонного варева! Они без всякого сомнения ставят гоблинов в один ряд с червяками, жуками, ядовитыми грибами!!! Ни уважения, ни страха, ни даже отвращения! Мерзопакостные ведьмы!

Но задирать их опасно! В их примерзском котелке варится какая-то чудовищная магия! Злая! Легко убивающая наповал любого. Так что приметив такую треклятую лучше проявить осторожность.

В их домах можно найти много скляночек и банок с жучками, паучками. Ушами и глазами гоблинов, когтями животных и прочей дрянью, вонючей и пугающей.



ГОРОДСКИЕ ЖИТЕЛИ



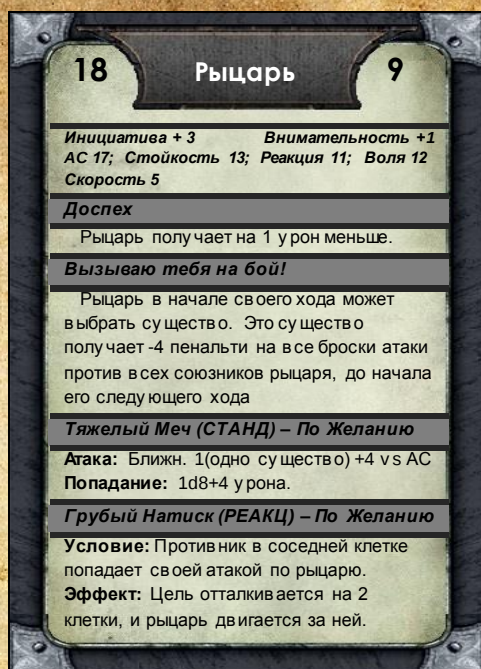
Городские – это не деревенские! Конечно, многие из них орут похлеще деревенских баб, заведя оскал гоблинский. Но эти живут за стенами толстыми – ни в одном гоблинском поселении таких нет! Да и бречащих воинов тут хватает. А бречат они потому как навесили на себя блестяшек железных столько, что некоторые потом обливаются, а носят их... странные. Одни словом – не гоблины. Совсем не гоблины! И зачем им столько вояк? Дык это ж людишки – воюют друг с другом, т разбойников отбиваются, от гоблинов опять же! Да и просто им нравится видно носить на себе кучу хлама – словно ослы, навьюченные, в самом деле!

С другой стороны, любой город хоть и заляпан грязью, которая никогда не просыхает, а если просыхает, то превращается в пыль, которая клубами заполняет улицы, полнится богатствами!

1	Горожанин	М
Инициатива + 0 Внимательность +1 АС 10; Стойкость 9; Реакция 9; Воля 8 Скорость 6		
Беспомощный		
Пока в бою жив хотя бы один горожанин, все Городские жители получают +1 бонус на все броски атаки.		
Защити! (СТАНД) – По Желанию		
Эффект: Горожанин до начала своего следующего хода перемещается в след за выбранным Стражником или Рыцарем. Тот становится целью атак вместо горожанина и получает 5 временных хит-поинтов.		
Убивают! (РЕАКЦ) – По Желанию		
Условие: Горожанин умирает. Эффект: Все Городские Жители получают +2 бонус к урону до конца своего следующего хода.		

12	Стражник	6
Инициатива + 2 Внимательность +2 АС 14; Стойкость 12; Реакция 11; Воля 10 Скорость 6		
Сражаться Вместе		
Стражник получает +1 ко всем защитам, если в соседней с ним клетке есть еще как минимум один стражник.		
Удар Алебарды (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 2(одно существо) +3 vs АС Попадание: 1d6+2 урона.		
Стража (РЕАКЦ) – 1 раз в ход		
Условие: Противник совершает атаку против Горожанина или другого Стражника. Эффект: Стражник может совершить стремительную атаку на противника у указанного в условии.		

10	Арбалетчик	5
Инициатива + 2 Внимательность +3 АС 13; Стойкость 11; Реакция 11; Воля 11 Скорость 6		
Выстрел (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Дальняя. 10(одно сущ.) +4 vs АС Попадание: 1d4+3 урона и цель получает -2 penalty на следующий бросок атаки.		
Удар Обухом (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближняя. 1(одно сущ.) +3 vs Стойк Попадание: Цель дезориентирована до конца следующего хода Арбалетчика.		



Многочисленные лавки и склады – это как норы хомяков, только тут не зернышки и веточки, а золотишко, оружие, ткани – красивые! Ни один гоблин таких ткать не умеет. Да и зачем гоблину уметь делать такое? Можно же взять все это у людишек!

Но чтобы добраться до этих сокровищ, нужно как-то прошмыгнуть мимо многочисленных гремящих стражников с острыми мечами и пиками, которыми они так и норовят порубить гоблинов на кусочки.

А как городишки их умеют гореть! Это просто сказка! А пока это все полыхает, во имя гоблинских богов, можно по-тихому, а лучше, впрочем, по громкому растащить все добро, до которого гоблин сумеет дотянуться.



НЕКРОМАНТ и МЁРТВЫЕ

Неприятные они! До мурашек неприятные! Мертвый он либо должен лежать в земле, либо на столе – одно из двух! А тут, видите ли, они ходят на своих двоих и сами готовы схарчить тех, кто еще жив! Бррр! Все с ног на голову! Живые должны есть мертвых, а не мертвые живых!

Вот нейдет этим некромантам – все с мертвыми копошатся, все портят жизнь мирным гоблинам и так и норовят их то на жертвенный алтарь, то на прокорм своим Мертвым Ходячим Зубастым! Так что гоблину стоит быть осторожным – живого убить – это понятно, это всегда можно! Но мертвого убить! Это не по-гоблински, но... если жить захочешь, придется и уже убитого убить!

Но вот тут главное не испугаться. А то страху они нагоняют – жуть! Но оно ведь и понятно – мёртвые же все-таки! И людишки, особенно их, бояться – еще пуще гоблинов!

1	Скелет	М
Инициатива +0 Внимательность +0 АС 10; Стойкость 10; Реакция 9; Воля 13 Скорость 6		
Жуть Мертвеца		
Все противники скелета в первый свой ход в бою дезориентированы. Кроме того, получают -2 штраф на все броски атаки, когда находятся в соседней клетке со скелетом.		
Ржавый Меч (СТАНД) – По Желанию		
Атака: (Одно существо) +4 vs АС Попадание: 3 урона.		
Собрать Косточки (РЕАКЦ) – По Желанию		
Условие: Скелет умирает. Эффект: Скелет совершает спас-бросок. Если он успешен, он восстанавливает 1 хит-поинт в начале своего следующего хода и встает.		

12	Зомби	6
Инициатива +0 Внимательность +0 АС 12; Стойкость 12; Реакция 9; Воля 13 Скорость 6		
Жуть Мертвеца		
Все противники зомби в первый свой ход в бою дезориентированы. Кроме того, получают -2 штраф на все броски атаки, когда находятся в соседней клетке с зомби.		
Рука Мертвеца (СТАНД) – По Желанию		
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +4 vs АС Попадание: 1d4+3 урона. Цель должна совершить спас-бросок. Если он провал, цель схвачена.		
Недобитый (ПРЕРЫВ) – На Бой		
Условие: Зомби получает урон, который опускает его хит-поинты до 0 или ниже. Эффект: Зомби восстанавливает 1 хит-поинт.		

20	Некромант	10
Инициатива +2 Внимательность +4 АС 13; Стойкость 12; Реакция 11; Воля 13 Скорость 6		
Взрыв Костей (СТАНД) – По Желанию		
Атака: (Все сущ. в соседних клетках от мертвого или живого зомби или скелета) +5 vs Реакция		
Попадание: 1d6+5 урона и цель падает.		
Специально: Если скелет или зомби был жив, он умирает.		
Мёртвоводец (ДВИЖ) – По Желанию		
Эффект: Некромант может переместить до двух скелетов или зомби на расстояние до 3 клеток.		
Оживление (МАЛОЕ) – По Желанию		
Эффект: В пределах 4 клеток от некроманта появляется один скелет.		



[Blank Name Box]	
Черта	[Blank]
Свойство	[Blank]
Призвание	[Blank]
Суть	[Blank]
Инициатива [Blank]	
Макс. Хит-Понты	Ранен
[Blank]	[Blank]
АС	Стойкость
Воля	Реакция
Атака	Урон

[Blank Name Box]	
Черта	[Blank]
Свойство	[Blank]
Призвание	[Blank]
Суть	[Blank]
Инициатива [Blank]	
Макс. Хит-Понты	Ранен
[Blank]	[Blank]
АС	Стойкость
Воля	Реакция
Атака	Урон

[Blank Name Box]	
Черта	[Blank]
Свойство	[Blank]
Призвание	[Blank]
Суть	[Blank]
Инициатива [Blank]	
Макс. Хит-Понты	Ранен
[Blank]	[Blank]
АС	Стойкость
Воля	Реакция
Атака	Урон

[Blank Name Box]	
Черта	[Blank]
Свойство	[Blank]
Призвание	[Blank]
Суть	[Blank]
Инициатива [Blank]	
Макс. Хит-Понты	Ранен
[Blank]	[Blank]
АС	Стойкость
Воля	Реакция
Атака	Урон

[Blank Name Box]	
Черта	[Blank]
Свойство	[Blank]
Призвание	[Blank]
Суть	[Blank]
Инициатива [Blank]	
Макс. Хит-Понты	Ранен
[Blank]	[Blank]
АС	Стойкость
Воля	Реакция
Атака	Урон

[Blank Name Box]	
Черта	[Blank]
Свойство	[Blank]
Призвание	[Blank]
Суть	[Blank]
Инициатива [Blank]	
Макс. Хит-Понты	Ранен
[Blank]	[Blank]
АС	Стойкость
Воля	Реакция
Атака	Урон

[Blank Name Box]	
Черта	[Blank]
Свойство	[Blank]
Призвание	[Blank]
Суть	[Blank]
Инициатива [Blank]	
Макс. Хит-Понты	Ранен
[Blank]	[Blank]
АС	Стойкость
Воля	Реакция
Атака	Урон

[Blank Name Box]	
Черта	[Blank]
Свойство	[Blank]
Призвание	[Blank]
Суть	[Blank]
Инициатива [Blank]	
Макс. Хит-Понты	Ранен
[Blank]	[Blank]
АС	Стойкость
Воля	Реакция
Атака	Урон

[Blank Name Box]	
Черта	[Blank]
Свойство	[Blank]
Призвание	[Blank]
Суть	[Blank]
Инициатива [Blank]	
Макс. Хит-Понты	Ранен
[Blank]	[Blank]
АС	Стойкость
Воля	Реакция
Атака	Урон

Пометки \ Записи



Пометки \ Записи



Пометки \ Записи



Пометки \ Записи



Пометки \ Записи



Пометки \ Записи



Пометки \ Записи



Пометки \ Записи



Пометки \ Записи

